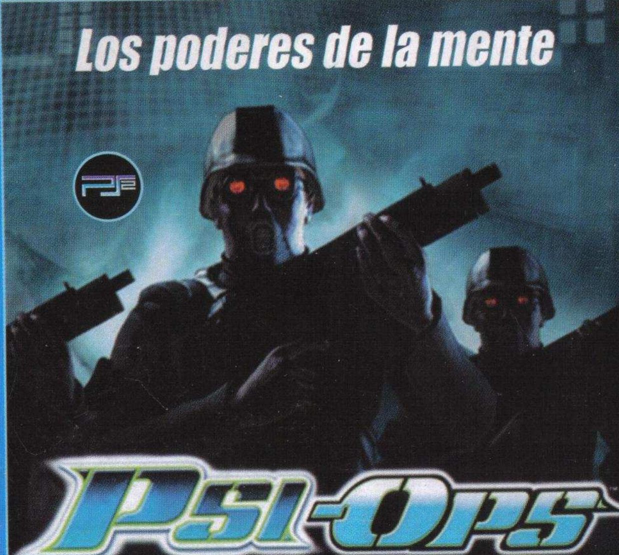

Grand Theft Auto San Andreas
Adelanto Exclusivo
La Clú Play, ¡un triple a la diversión!
club play
YU-GI-OH!
Fusiones Especiales
Mayday Comics
Año 2 #24
Argentina $ 4,90.-
FIFA
WORLD SOCCER
Winning Eleven 8
Guía Espiritual
adidas
RVM:
Clonamos a la Alfano
Harry Potter
Estrategia
007
EVERYTHING OR NOTHING
Todos los Secretos
MEGA MAN LEGENDS 2
Estrategia Final
PSI-OPS/NEED FOR SPEED UNDERGROUND/DRIVER 3/NBA BALLERS/TENCHU 2
TRANSFORMERS/HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE/SPIDERMAN 2
JAK II/NASCAR RUMBLE/HBO BOXING/RED DEAD REVOLVER/MLB 2004

BUSCALO EN NUESTROS DEALERS OFICIALES

El Rey Rivadavia 594 Escobar	Oasis Games Rivadavia 728 Pilar	Video Libra Mitre 485 Lujan	Compumar Calle 2 Nro. 961 Santa Teresita
Sytlo V. Juegos Calle 64 Nro. 2946 Loc. 26 Necochea	Floppy V. Juegos Moreno 302 Tres Arroyos	Bh Insumos Catamarca 240 La Rioja	Master Games Cordoba 955 Loc. 35 Rosario
Super Mario Games San Nicolas 814 Pergamino	Junior Games Dean Funes 274 Cordoba	J.F. Import Peat. Alberdi 249 Salta	Import Shop San Martin 2365 Loc. 2 Santa Fe
Zona Zero Rividavia 3396 Santa Fe	Mc. Compugame Constitucion 613 Rio Cuarto	Play & Play P.B.Luna & 25 de Mayo La Rioja	Pipas Jugueterias San Martin 858 Parana
Todo Juegos San Martin 672 Parana	Wild Game San Luis 1075 Rosario / Sta . Fe	Players Games Chiozza 1976 San Bernardo	Delta Computacion Carrefour Mar del Plata
Palucci V. Juegos San Martin 1743 Villa Constitucion	Game Over Curupaiti 475 Rio Gallegos	Task Paseo 105 y Av 3 Loc 6 Villa Gesell	Fixion Comics Belgrano 777 Jujuy
Replay R. Peña 1094 Capital Federal	Meridiana Rivadavia 5108 L.307 Capital Federal	Video Compu Av. Entre Rios 1012 Capital Federal	Wizard Acoyte 484 Capital Federal
Park System Dean Funes 2146 Capital Federal	Dima Games Avellaneda 880 Capital Federal	Magic Bucarelli 2331 Capital Federal	Compuservice San Juan 2144 Capital Federal
Leo Station Humberto Primo 282 Quilmes	Know How 9 de Julio 1452 Lanus	Le Mans Boedo 126 Lomaz de Zamora	Tabaco J.D.Peron 2186 Valentin Alsina
Audilem Alem 305 Quilmes	Pochos Video Calle 147 N 1352 Berazategui	Stuart Carrefour Loc. 15 La Plata	Planet Games D. Salta 802 Martinez
Incopar Centenario 352 San Isidro	Pc Mania Diag. Brown 1407 Adrogue	CMA Rivadavia 2702 Los Polvorines	Jug. Mikis Av. San Martin 2697 Caseros
Jugueterias 5 1/2 Arias 2369 Castelar	Arlequin Bv. S. Martin 3076 L. 4 El Palomar	Megapark Av. Vergara 2441 Villa Tesei	Dartagnan Av. Rivadavia 14048 L.2 - Ramos Mejia
Kin Pin Melvin Jones 52 Jose C. Paz	Mundo Feliz Arieta 3243 San Justo	Mortal Games Belgrano 3458 L.64 San Martin	Axa Concejal Tribulato 890 San Miguel

Los poderes de la mente



Se sabe que los seres humanos sólo usamos el diez por ciento de la capacidad de nuestra mente. Y es por eso que todo el mundo se pregunta qué corcho seríamos capaces de hacer si pudiésemos usarla toda o, al menos, un porcentaje mucho mayor. Psi-Ops es un buen ejemplo de ello. Claro que, por lo visto, la cosa podría ser peligrosa... a menos que tengas estos trucos pa' ayudarte...

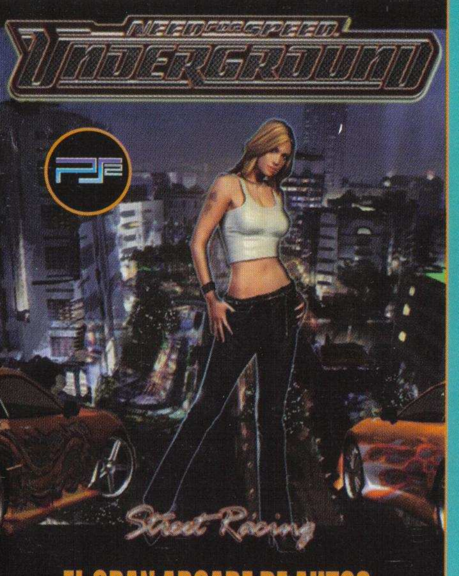
Misión Bonus TK Alley: Ingresá el código **090702**. También se habilita hallando al Gnomo en el nivel 2.
Misión Bonus Up And Over: Ingresá el código **020615**. También se habilita hallando al Gnomo en el nivel 4.
Misión Bonus Gnomotron: Ingresá el código **456878**. También se habilita hallando a todos los Gnomos del juego.
Traje de soldado: Ingresá el código **454566**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Normal.
Traje de General Payaso: Ingresá el código **431644**. También se habilita hallando las seis Orbs en la batalla General Boss.
Traje de trabajador de puerto: Ingresá el código **364654**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Easy.
Traje de dragón Wei Lu: Ingresá el código **978789**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Hard.
Traje de Edgar Barrett: Ingresá el código **497878**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Elite. Este traje tiene el poder Telequinesis Mejorada.
Traje de General: Ingresá el código **459797**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Elite. Este traje tiene el poder Telequinesis Mejorada, Control Mental Mejorado y Piroquinesis Mejorada.
Traje de Jack: Ingresá el código **698798**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Elite.
Traje de Jov Leonov: Ingresá el código **468987**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Elite. Este traje tiene el poder Control Mental Mejorado.
Traje de Komiko: Ingresá el código **978798**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Normal.
Traje de científico: Ingresá el código **998789**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Easy.
Traje de Marlena Pyro: Ingresá el código **489788**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Elite. Este traje tiene el poder Piroquinesis Mejorada.
Bikini de Marlena Pyro: Ingresá el código **135454**.
Traje de cuero de Marlena Pyro: Ingresá el código **231644**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Elite.
Traje MP1: Ingresá el código **321646**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Easy.
Traje MP2: Ingresá el código **698799**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Normal.
Traje MP3: Ingresá el código **654659**. También se habilita completando el juego en el nivel de dificultad Hard.











EL GRAN ARCADE DE AUTOS

Ah, claro... con todos los trucos que te dimos en el número pasado no te alcanzó, ¿no? Mirá que sos difícil de satisfacer, che. Y bueh... entonces, pegale una ojeada a todos los autos ocultos que vas a poder habilitar y usar con sólo presionar unos simples botoncitos...

Nota: No va a aparecer ningún sonido o ningún mensaje informándote si ingresaste el truco correctamente.

Habilitar Subaru Impreza: En el menú principal, presioná ↑, ↓, ↓, ↑, L2, ↑, L2, ↓.
Habilitar Mitsubishi Lancer: En el menú principal, presioná ←, ←, ←, R1, R1, R2, R2, L2.
Habilitar Nissan Sentra: En el menú principal, presioná →, →, →, L2, L2, R2, R2, ↑.
Habilitar Hyundai Tiburon: En el menú principal, presioná ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.
Habilitar Nissan 350Z: En el menú principal, presioná →, →, ↓, ↑, ■, L1, R1, L2.
Habilitar Nissan Skyline: En el menú principal, presioná ↓, ↓, L1, L2, L1, L2, L1, ↓.
Habilitar Honda S2000: En el menú principal, presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ■, R2.
Habilitar Toyota Supra: En el menú principal, presioná R1, R1, R2, R1, R2, R1, L2, L1.
Habilitar Nissan 240SX: En el menú principal, presioná ↑, ↓, ←, →, ■, R1, L2, R1.
Habilitar Acura Integra: En el menú principal, presioná R2, R2, R1, R2, L2, L1, ↓, ↑.
Habilitar Acura RSX: En el menú principal, presioná R1, R2, ↓, ←, ↑, →, ←, →.



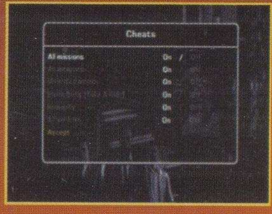
Los mejores trucos

Luego de la fabulosa estrategia, bien detallada y explicada, que te dimos en los números anteriores, sólo faltaba una cosa para que el alucinante Driv3r no guardara ningún secreto para vos: los trucos. Y acá tenés varios de los mejores códigos que existen para este juego.

Todas las armas: En el menú principal, presioná **R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2**. Un sonido confirmará si lo hiciste correctamente.
Todas las misiones: En el menú principal, presioná **L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●**. Un sonido confirmará si lo hiciste correctamente.
Todos los vehículos: En el menú principal, presioná **L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●**. Un sonido confirmará si lo hiciste correctamente.
Invencibilidad: En el menú principal, presioná **■, ■, L1, R1, L2, R2, R2**. Un sonido confirmará si lo hiciste correctamente. Este truco no funciona en el modo Story.
Municiones ilimitadas: En el menú principal, presioná **R1, R2, R1, R2, ■, ●, ■**. Un sonido confirmará si lo hiciste correctamente.
Inmunidad: En el menú principal, presioná **●, ●, L1, L2, R1, R2, ■**. Un sonido confirmará si lo hiciste correctamente.









Un GTA como jamás imaginaste

Los GTA siempre brindaron toneladas de acción furiosa, decenas de vehículos diferentes, armas de todos los tipos y tamaños, personajes carismáticos, historias oscuras, violencia sin límites y un grado de realismo asombroso. Bueno... multiplicá todo eso por tres y vas a tener una ligera noción de lo que es este GTA: San Andreas.

Los pibes de Rockstar North, desarrolladores de los Grand Theft Auto, saben muy bien que los personajes principales de sus juegos no son ni Tommy Vercetti, ni 8-Ball ni ninguno de esos, sino los paisajes urbanos en los que transcurre la acción. Si tuviste la suerte de jugar a los GTA anteriores -si tenés una PS2 y todavía no los jugaste, no sabés lo que te estás perdiendo-, seguramente vas a recordar el enorme parecido que Liberty City tenía con Nueva York, o lo similares que resultaban Miami y Vice City. Cada uno de los GTA están bien definidos por un estilo propio y los paisajes de las ciudades y sus calles son el elemento crucial que define este estilo. Como no podía ser de otra manera, en este nuevo juego nos encontramos con una ciudad muy similar a otra que ya conocemos... perdón, ¿"una ciudad", dije? Me equivoqué... porque son tres.

GRAN THEFT AUTO SAN ANDREAS

Distribución
Rockstar Games
Desarrollo
Rockstar North
Género
Acción / TPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
No disponible
Fecha de Lanzamiento
Octubre 2004

Tres juegos en uno

Para este nuevo episodio de su saga de crimen urbano, Rockstar está pensando en grande... **muy** en grande. Estos muchachos decidieron no restringirse a una sola ciudad, sino que podés explorar tres asentamientos urbanos diferentes, sin mencionar los espacios abiertos (campos, cultivos, carreteras) que hay entre ellas, dando forma así no a una sola ciudad, como sucedía en los juegos anteriores, sino a un estado completo. Sipi: San Andreas no es otra cosa que una representación ficticia de California, consiguiendo así que el mundo que Rockstar está creando para este nuevo GTA sea cinco veces más grande que el de Vice City. Y así como Liberty City era Nueva York y Vice City, Miami, Los Santos, la principal ciudad de San Andreas, no es otra que Los Angeles.

Los Santos, además de ser la ciudad capital de San Andreas, es el hogar de Carl "CJ" Johnson, el protagonista de este juego y, por lo que se pudo ver, Los Santos sola es más grande que cualquiera de las ciudades de los GTA anteriores. Así que, si tenemos en cuenta que a ella hay que agregarle dos ciudades más (que aún no han sido reveladas), no caben dudas de que estamos ante un juego de proporciones gigantescas.

Los Santos, una ciudad de verdad

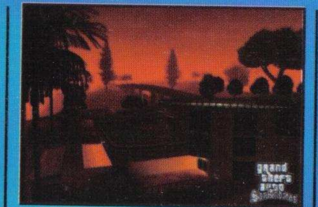
Dado que Rockstar todavía no dio nada a conocer sobre los otros dos poblados que componen el juego, San Fierro y Las Venturas, vamos a centrarnos en Los Santos, que es, en definitva, la ciudad principal del juego. Los Santos está compuesta por diferentes barrios y zonas, los cuales están detalladamente desarrollados, con sus propias edificaciones, sus calles bien marcadas, sus semáforos, negocios y gente. Cada uno es un mundo aparte dentro del gran mundo que es Los Santos que, a su vez, se encuentra dentro de San Andreas, otro mundo más extenso. Así las cosas, vamos a explicar un poco cada una de las áreas de Los Santos...

The Grove

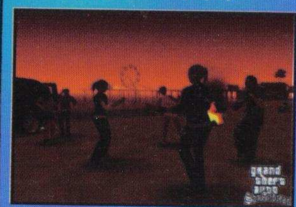
Este barrio, llamado Orange Grove y conocido cariñosamente como The Grove, es el lugar en donde el protagonista de la historia, CJ, se crió. Y, lógicamente, será su base de operaciones luego de su escape de Liberty City. Claro que Los Santos no es un lugar menos peligroso: es el hogar de las Orange Grove Families, la pandilla a la que CJ perteneció y a la cual ahora regresa para, con el correr del tiempo, convertirse en su líder y controlar el hampa del bajo mundo de la ciudad y, eventualmente, de todo el estado. Claro que las vivencias de CJ en The Grove serán muy personales e intensas, dado que regresará a un hogar diezmado por la violencia: su madre y su hermano menor han sido asesinados, y CJ, junto a su hermano mayor Sweet, tratará de vengar estas muertes.

Vinewood

Si The Grove es un barrio pobre y marginal, Vinewood es su completo opuesto. Se trata de una zona residencial y comercial muy activa y de gran renombre, en la que siempre hay turistas tomando fotos y visitando lugares como el Cathay Theater, el Wal of Fame, el mundialmente famoso Vinewood Sign (formado por grandes letras blancas y ubicado en una colina... ¿te suena?). Sí: Vinewood no es otra cosa que una representación de Hollywood, con todo lo que eso trae aparejado, es decir, negocios caros, joyerías, autos último modelo y personas de muchísimo dinero. Si andás con ganas de asaltar una mansión, nada mejor que pegarse una vuelta por las impresionantes propiedades ubicadas en las colinas. Si pensás que Vinewood es Beverly Hills... acertaste.



Mansiones como ésta abundan por todo Vinewood... ideal para conseguir un "préstamo"... je, je, je.



Qué lindo... sentarse en la playa a ver el ocaso, alrededor de una fogata, cantando "Yo vivía en el bosque muy contento...".

Rodeo

Rodeo es otra de las zonas ricas de Los Santos. Mientras Vinewood es principalmente una zona residencial y bastante tradicional, Rodeo es el barrio moderno y adinerado por excelencia. En este barrio se encuentran los mejores negocios, los gimnasios para gente del jet-set y los mejores diseñadores de ropa, y sus calles están atestadas de personas hermosamente operadas por los mejores cirujanos plásticos que hay.

El Centro

Este es, como bien su nombre lo dice, el centro de Los Santos y, dado el estilo de vida de CJ, puede llegar a ser un lugar muy interesante para visitar... o muy peligroso. En el centro vas a encontrar decenas de bancos, ejecutivos, hombres de negocios enfundados en caros trajes y rascacielos gigantescos que pueden ser vistos desde grandes distancias (entre ellos, el Los Santos Convention Center y el Doc G Records Building, ambos inspirados respectivamente en el Los Angeles Convention Center - donde se realiza cada año nada menos que la E3- y el Capitol Records Building).

Podés llegar e irte del centro a bordo del Brown Streak Railroad, el ferrocarril que recorre todo Los Santos y que te permite llegar a cualquier parte de la ciudad. Sólo asegurate de estar dentro de él y no delante.

La Playa

Los protagonistas de los GTA anteriores tenían una famosa aversión por el agua: apenas la tocaban, se ahogaban. Pero en este San Andreas, no. Una ciudad como Los Santos, basada en Los Angeles, ciudad, a su vez, famosa por playas como Malibú o Santa Mónica, debía tener sí o sí playas, arena y mar. Y este es un escenario que, a diferencia de los GTA anteriores, el protagonista puede disfrutar sin miedo a terminar como alimento para peces. Y nadar no es solamente una forma que va a tener CJ de refrescarse, sino también una buena manera de que lo mantengas en forma.

La playa es también un excelente lugar para ir si andás buscando armar bolonqui entre la gente, dado que siempre está llena de turistas y chabones tomando sol.

También hay lugares que hacen que valga la pena visitar la playa de noche: un parque de diversiones, un paseo y las infaltables fiestas en la arena alrededor de un fuego. Claro que, si armás tanto qui-

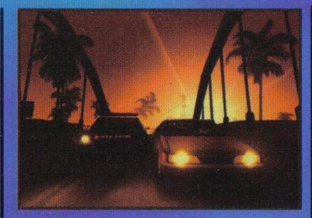
lombo que llamás la atención de la policía, tené cuidado: no vas a poder correr muy rápido en la arena.

Las autopistas

Estas autopistas son uno de los elementos nuevos que hay en este GTA. A diferencia de los anteriores, estas autopistas sirven como un modo rápido y efectivo de recorrer largas distancias, escapar velozmente de la policía y acceder a las otras dos ciudades del juego. Estas autopistas te van a ahorrar mucho tiempo, dado que Los Santos suele estar congestionado casi a toda hora del día con un tráfico de la hostia, algo que te puede poner de la cabeza cuando tu misión es llegar de un punto a otro en una equis cantidad de tiempo. Pero no siempre vas a poder depender de las autopistas, lo que te va a obligar a moverte por las calles. Igual, a diferencia de lo que sucedía en los GTA anteriores, vas a tener una nueva ayuda a la hora de adentrarte en las intrincadas calles de Los Santos: todas y cada una de ellas tienen nombres, y cada edificio, casa o construcción tiene su propio número lo cual te va a ayudar mucho a la hora de hallar ese lugar que tanto buscás.

Ponete lindo, che

La libertad en un juego cuyo principal atractivo reside justamente en poder moverse libremente y hacer lo que a uno se le ocurra, debía ser un punto muy sólido en San Andreas. Y los pibes de Rockstar están haciendo un laburo realmente bueno. Por ejemplo, podés cambiar el aspecto de CJ para darle un look a tu medida. Lo único que tenés que hacer es entrar a cualquier peluquería y ordenarle a "don Mateo" que te haga tal o cual corte de pelo. O también podés concentrarte en que CJ mantenga un buen estado físico yendo periódicamente a un gimnasio y abandonando la comida chatarra. Y, por supuesto, qué sería de un miembro de una pandilla si no tuviera un tatuaje que lo identifique como tal. Así, podés ir a cualquier local de tatuajes y hacerte el que quieras. Esto, por supuesto, también puede ser contraproducente porque, si andás caminando o manejando por una zona controlada por otra pandilla, vas a ser reconocido inmediatamente y los muy energúmenos se te van a venir al humo para hacerte pelota. Y parece que tienen varias y diferentes formas de atacarte; pueden hacerlo a lo bestia, pueden distraerte con un par de chabones para que otros de ataquen por la espalda, pueden emboscarte o pueden atacarte desde diferentes ángulos separándose en varios grupos. Claro que también esto puede contar a tu favor: no te olvides que vos también vas a pertenecer a una pandilla y, si sos perseguido por una banda rival, podés atraerlos hacia tus dominios en donde tus compañeros van a dar buena cuenta de ellos.



Pasear por Rodeo y Vinewood haciendo trapisondas puede ser muy divertido... pero guarda, porque la yuta no se anda con vueltas.



"¡No! ¡No me mate, persona-de-color-de-bajos-recursos-resentida-con-la-sociedad! ¡Llévese lo que quiera pero no me mate!".

Guarda con lo que afanás

A diferencia de lo que sucedía en Liberty City y Vice City, en donde todos los autos parecían último modelo, en Los Santos los vehículos no están todos en la mejor forma. Los autos que uses, incluso los más nuevos, van a ir ensuciándose a medida que los utilices. Si no te cabe que tu coche sea una mugre (¡Lavame, sucio!), podés entrar en cualquiera de los lavaautos que hay en el juego. Pero, claro: la suciedad no es algo que moleste a todos y, de hecho, no significa un problema a la hora de manejar. Pero los coches que hay en las calles también pueden estar deteriorados y rotos. Vantanas astilladas, ruedas desinfladas, mal balanceo, motores dañados y cosas así pueden hacer que elegir un determinado vehículo para huir no sea una muy buena idea.

Te veo bien

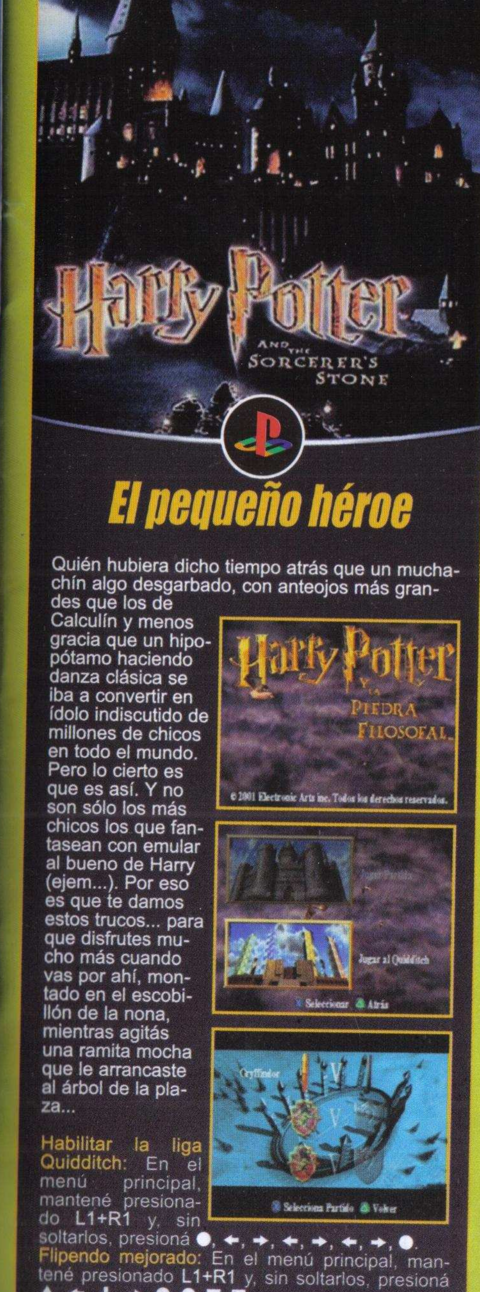
Este nuevo GTA trae consigo también algunas mejoras en lo que respecta a las cámaras. Estas, ahora, se van a ajustar automáticamente a la acción, dependiendo de a dónde mires, de si vas a pie o en coche o desde dónde te estén atacando. Además, vas a poder controlar libremente la mira usando el stick análogo derecho del joystick, mientras corrés y te movés usando el stick izquierdo. En pocas palabras, vas a poder correr en una dirección mientras disparás en otra, algo que puede llegar a ser muy útil durante las escenas más violentas del juego.

Grand Theft Auto: San Andreas todavía tiene unos meses por delante antes de salir a la calle, pero el juego ya demuestra que posee todos los elementos para pasarle el trapo a sus dos predecesores.

club play



CLUB PLAY # 24 es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics)Casilla de Correo 5086C1000WBY - Correo CentralBuenos Aires - Argentina.
Director: Marcelo Ciccone - **Distribución:** en Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S.H., Río Cuarto 2628, Cap. Fed., en Interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950, Cap. Fed. - **Impresión:** Artes Gráficas Buschi S. A. Ferré 2250, Cap. Fed.
Impreso en Argentina/Printed in Argentina - ISSN 1666-6313 - OCTUBRE 2004

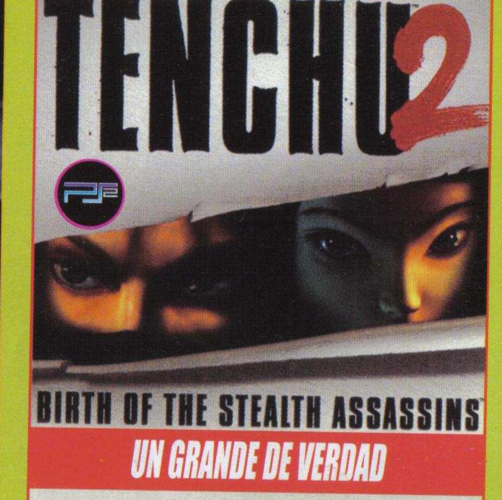


El pequeño héroe

Quién hubiera dicho tiempo atrás que un muchachín algo desgarbado, con anteojos más grandes que los de Calculín y menos gracia que un hipopótamo haciendo danza clásica se iba a convertir en ídolo indiscutido de millones de chicos en todo el mundo. Pero lo cierto es que es así. Y no son sólo los más chicos los que fantasean con emular al bueno de Harry (ejem...). Por eso es que te damos estos trucos... para que disfrutes mucho más cuando vas por ahí, montado en el escobillón de la nona, mientras agitás una ramita mocha que le arrancaste al árbol de la plaza...

Habilitar la liga Quidditch: En el menú principal, mantené presionado L1+R1 y, sin soltarlos, presioná ●, ←, →, ←, →, ←, →, ●.

Flipendo mejorado: En el menú principal, mantené presionado L1+R1 y, sin soltarlos, presioná ↑, ←, ↓, →, ●, ●, ■, ■.



UN GRANDE DE VERDAD

Si hay un juego que a muchos nos ha quedado grabado a fuego en la memoria, ese es sin dudas este Tenchu 2. Y es que la mezcla de adrenalina cuando tenés que enfrentar a un enemigo y la tensión que se genera cuando no debés ser descubierto está tan bien hecha que uno se da cuenta enseguida de la calidad sublime del juego. Si andás medio nostalgioso, nada mejor que desempolvar ese Tenchu 2 que tenés en el estante y probar con cualquiera de estos trucos...

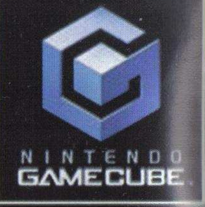
Aumentar los ítems (versión NTSC): En la pantalla de selección de ítems, mantené presionado **R1+■** y presioná →, ↓, ←, ↑.

Aumentar los ítems (versión PAL): En la pantalla de selección de ítems, mantené presionado **R1+●** y presioná →, ↓, ←, **L1**.

Habilitar todas las misiones (versión PAL): En la pantalla de selección de misiones, ubicate sobre una misión vacía, mantené presionado ■ y presioná →, ←, ↓. Luego, soltá ■, mantené presionado ● y presioná ←, →, ↑. Ahora, sin soltar ●, mantené presionado también ■ y presioná ↑, ↓.

Matar instantáneamente en el modo Story (versión PAL): Durante el juego, poné pausa y presioná **R1, L1, R1, L2**. Luego, mantené presionado ▲ y presioná ↓, ↓, ↓, ↑.







VENI A JUGAR A POWER ALL

TORNEOS DE WINNING ELEVEN ¡¡INSCRIBITE!!

NUEVA DIRECCION:
AV. RIVADAVIA 3753
Tel: 4981-3925

POWER ALL

SEGA

PS2

GAME BOY ADVANCE

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS Y PC

PRESUPUESTOS SIN CARGO

VENTAS A TODO EL PAIS



PROVEEDOR DE DISNEY CHANNEL



¡NOVEDADES EN EL NUEVO LOCAL!

TORNEO DE WINNING ELEVEN
TODOS LOS SABADOS; ¡NO TE LO PODES PERDER!
VENI A DIVERTIRTE Y MOSTRAR TUS HABILIDADES EN NUESTRO SALON DE JUEGOS.
PODES ENTRENARTE DE LUNES A VIERNES.

CLUB DELIVERY
CONSULTA POR ENTREGA A DOMICILIO CON GRANDES BENEFICIOS

TORNEO DE CARTAS
VENI A JUGAR MITOS Y LEYENDAS, MAGIC, YU-GI-OH! Y POKEMON

EXCLUSIVO PARA ARTISTAS Y COLECCIONISTAS
SI PINTAS, MODELAS, ESCULPIS, PODES TRAER TUS TRABAJOS PARA EXHIBIRLOS Y/O VENDERLOS EN NUESTRA GALERIA

WWW.POWERALL.COM.AR - E-mail: contacto@powerall.com.ar

AV. RIVADAVIA 3753 - CAPITAL FEDERAL (a una cuadra de la estación Castro Barrios de la línea "A" de Subtes)
NUEVOS RUBROS: COMPUTACION - BAR TEMATICO - TORNEOS - ETC. ¡TE ESPERAMOS!

007: Everything or Nothing



MI NOMBRE ES IOLA..., BOND IOLA

Certero, letal, cínico y seductor. No por nada James Bond es el espía de ficción por excelencia y sus aventuras se destacan entre las más atrapantes, intrincadas y entretenidas que se puedan encontrar. Y este 007: Everything or Nothing, por supuesto, no es la excepción.

Por PABLO 10

CONTROLES DE BOND

- Bond Sense / Cambiar arma u objetos.
- Cambiar arma u objetos / Aumentar o disminuir zoom del rifle Sniper.
- Disparar / Zoom de los objetos.
- Pegarse y despegarse de la pared / Darse vuelta mientras escalás con rappel.
- Mover cámara y mirilla.
- Moverse / Seleccionar objetos en el Bond Sense.
- Golpe.
- Golpe / Agarrar objeto.
- Rodar (+Stick derecho).
- Usar / Recargar/ Detonar.
- Mira (mantener presionado) / Sacar arma u objeto..
- Agacharse / Pararse.

▲+■: Agarre.
■+✖ (mantener antes de un golpe): Contraataque.

Admirado por las mujeres y envidiado por los hombres, James Bond es el estereotipo del héroe que todo lo puede, reventando malosos a diestra y siniestra sin dejar de sonreír seductoramente y sin que se le mueva un pelo. Y eso ya es mucho decir, porque hay que tenerla sumamente clara para ni siquiera despeinarse en este juego, una de las mejores aventuras que puedas encontrar. Estás a punto de disfrutar de misiones en las que la consigna es no ser descubierto. Y otras en las que lo más aconsejable es entrarle a tiro limpio a cuanto se te cruce. Y otras en las que debés infiltrarte en complejos fuertemente custodiados. Y otras en las que hay que rescatar a la chica. Y podríamos seguir y seguir, tal es la variedad de objetivos que este juego trae. Veintiocho niveles que te van a dejar exhausto por toda la acción y la tensión que vas a experimentar. Dale, venite con nosotros en esta nueva aventura. A todo o nada...

CONTROLES DE LOS VEHICULOS

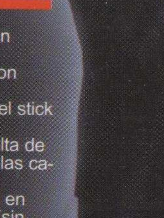


Nivel 1: Ground Zero

OBJETIVOS:
- Recuperar el artefacto nuclear: Aguantá un rato el tiroteo hasta ver una escena donde cae un maletín, andá y agarralo.
- Obtener un lanzacohetes: Eliminá al tipo que tiene la Bazooka (Rocket Launcher) subí por donde se abrió la puerta y obtendrás el Rocket Launcher.
- Destruir el hoverjet: Avanzá por donde agarraste la Bazzoka y vas a ver al avión, esquivá sus disparos y dale con la Bazooka hasta tirarlo.
- Escapar por la pared: Mandate por donde el avión hizo una brecha.

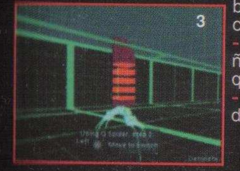
BOND MOMENTS:
- Tirate por donde muestra la foto 01.
- Una vez abajo, eliminá a los enemigos que bajan haciendo rappel por la pared antes de que toquen el piso.

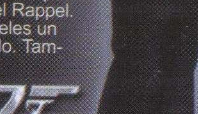




Nivel 2: M16 Training

- Combate cuerpo a cuerpo: Primero, matá a roscazos al chaboncito; después, dale con un agarre y, cuando venga el tercero, mantené ✖+■ antes del impacto (o de la piña).
- Rappel: Presioná ↑ para elegir el Rappel y sacalo con **L1**. Apuntá a la cornisa, usalo con **R1**, caminá hacia la pared y empezá a subir por ella (como si caminaras).
- Agacharse en combate: Agachate y llená de tiros a los enemigos (acordate de que, con el stick izquierdo, movés la mirilla).
- Apuntar usando el Bond Sense: Entrá en Bond Sense (qué falta de originalidad, che... es parecido al Bullet Time) y llená de tiros a las cajitas flotantes.
- Cubrirse con las paredes: Tirate por donde no hay piso (bajás en Rappel) y, abajo, pegate a la pared y movete hasta la esquina (sin despegarte del muro) para matar al tipo. Hacé esto en todas las paredes (foto 02) hasta llegar a un muro en el que debés usar el Rappel.
- Rifle Sniper: Entrá a Bond Sense, seleccioná el rifle y haceles un agujerito en la cabeza a los soldados que están del otro lado. También destruí la caja que te indican las flechas.
- Q-Spider: Seleccioná la Q-Spider (la araña esa), usala con ✖, hasta llegar al lugar que muestra la foto 03 y detonala.
- Abandonar el entrenamiento: Enfrente de donde detonaste la araña, apretá el botón y pasa por la puerta.









Nivel 3: A Long Way Down



OBJETIVOS:
- Hallar a la doctora Nadanova: En realidad, no vas a poder cumplir este objetivo hasta que termines el nivel An Old Friend.
- Meter explosivo en el ducto de ventilación: Al principio, luego del descenso, poné el explosivo (con ✖) por el tubo de donde sale gas.
- Bajar con Rappel del edificio: Luego de la escena donde metés el explosivo en la válvula, tirate por donde la pared está rota para bajar con Rappel.
- Apagar las llamas: Cuando llegues a una parte en la que unas llamas te impiden pasar (foto 04), avanzá hasta llegar al lugar que muestra la foto 05 y usá la válvula roja.

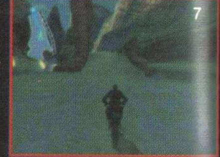


BOND MOMENTS:
- Al principio del nivel, una vez que estás abajo, a la izquierda hay un lugar para que uses el Rappel.
- También al principio del nivel, vas a ver una válvula de gas: no la toques y hacé el segundo objetivo. Cuando los enemigos vengan, andá hacia la válvula (tenés que dejar que los enemigos se paren sobre la plataforma negra) y usala para atontarlos (foto 06).
- En el objetivo 3, vas a ver tres plataformas. Bajá en la de la derecha, seguí bajando por la derecha de la plataforma y, una vez abajo, mirá la pared para encontrar otro lugar donde usar el Rappel. Subí por ahí, seguí derecho y vas a ver una mesa: usala (con ✖) como escudo.
- Cuando llegues a la parte de la foto 05, van a venir enemigos; a la izquierda hay una válvula de gas: usala.
- Después de hacer el objetivo 4, andá por el cuarto destrozado y varios enemigos van a aparecer. Usá el Bond Sense y disparale a las tres partes del techo (de más está decir que los guardias deben estar debajo de ese techo).



Nivel 4: Train Chase

Nota: Al principio del nivel, podés optar por ir hacia la derecha y encontrar una moto, o para la izquierda y elegir el auto.



OBJETIVOS:
- Tomar el tren: No te retraces mucho para no perder el tren.
- Meterse debajo del tren: En un momento, vas a ver que el tren va por una especie de montaña; subí a ella, seguí al tren hasta que el piso se vuelva más hondo y metete debajo del tren.

BOND MOMENTS:
- En un momento, vas a ver una plataforma azul; mandate por el camino de la izquierda hasta llegar a un túnel al final del cual aparecerá un helicóptero: bajalo con misiles.
- En la parte en la que caen las columnas, a la izquierda hay una plataforma; pasá por ella.
- Cuando veas al tren en una montaña, acortá camino y subí por donde muestra la foto 07.

Nivel 5: An Old Friend





OBJETIVOS:
- Destruir seis computadoras lanzamisiles: Tenés que destruir seis computadoras que se encuentran en el primer vagón. Para destruirlas, simplemente disparales.
- Derrotar a Jaws: Apenas comience la batalla, escondete detrás de la columna opuesta al dientes de lata. Éste va arrancar una columna y te la va tirar, pero... como me hiciste caso, ni te va a rasguñar. De donde se encontraba la columna van a salir descargas eléctricas: dale un combo de tres golpes a Jaws para que retroceda y se electrocute. Hacé esto dos veces para liquidarlo (foto 08).

BOND MOMENTS:
- En el primer vagón hay tres guardias: uno en el centro, otro a la derecha y uno más a la izquierda. Esperá a que el de la derecha y el del centro se den vuelta y (siempre agachado) acercate rápidamente por atrás al de la izquierda y matalo (con ▲ o ■). De esta manera, lo vas a matar con un solo movimiento sigiloso y ahorrando, obviamente, balas. Ahora, sacá rápidamente la P99, equipale el silenciador (en Bond Sense) y apuntale a la cabeza al del centro para hacerle un orificio hermoso. Hacé lo mismo con su compañero (para que no se ponga celoso). En fin, tenés que pasar sin que los guardias alerten a todo el mundo de tu agradable presencia.
- En el segundo vagón hay dos guardias; aprovechá los huecos entre las cajas para matarlos, ya sea mediante la P99 o por detrás (no te tienen que descubrir).
- En el tercer vagón hay tres guardias: matalos sin ser descubierto.
- En el cuarto vagón hay otros tres guardias: 3 cadáveres + no ser visto = Bond Moment. Acordate de usar los Thermal Goggles para ver en la oscuridad.

007: Everything or Nothing

Nivel 6: Sand Storm

OBJETIVOS:
- Alcanzar el helicóptero del general: Vas a poder cumplir este objetivo recién cuando el nivel esté bien avanzado. Te vas a dar cuenta fácilmente de cuándo ha llegado el momento porque vas a ver una escena animada en la que se ve al helicóptero.
- Eliminar al general: Seguí al helicóptero por todo el templo egipcio (ni te gastes en tirarle misiles) y recordá que los misiles enemigos se desorientan con las bengalas y chocan contra ellas. Cuando llegues al exterior, seguí con...
- Destruir la base secreta del general: Primero, destruí las puntas del escudo. Luego, dale masa al helicóptero del general.



BOND MOMENTS:
- Destruí con las bombas las tres lanchas del nivel.
- Destruí el puente con los misiles (foto 09).
- Cuando seguís al general por el templo egipcio, casi al final, va a salir fuego por las paredes: que ni te toque.

Nivel 7: Serena St. Germaine

OBJETIVOS:
- Interceptar el jeep de patrullaje antes de que llegue al poblado: Apenas comiences, un jeep te va a ver y, como es un botonazo, va ir a avisarle a todo el mundo: seguilo y destruilo (oia... me salió una rima) con dos misiles o con la ametralladora del auto.
- Hallar el escondite de 003: Seguí el mapa hasta el punto azul para ver una escena animada. Subí por el puente y, una vez del otro lado, bajá del vehículo y entrá a la cabaña.
- Ir al Hotel Americano: Tenés que llegar al punto azul del mapa en menos de cuatro minutos. Apenas comiences, subí al auto, cruzá el puente y avanzá por el camino de la derecha. Si vas bien, Q te va a decir que podés agrandar el mapa con **Select**; si vas mal, te va decir "Wrong Way".
- Evitar las patrullas enemigas: Prestá atención a los puntos rojos del mapa: son las patrullas enemigas. Tratá siempre de evadirlas para no ser visto; si te ven, vas tener que tratar de perderlas (acordate que, con **L1**, te hacés invisible temporalmente). En un momento, cuando te dirijas al punto azúl, vas a ver patrullas enemigas cortando el paso. Cerca de ahí hay un círculo azul (foto 10); estacioná el auto y poné el RC Car con ▲. Dirigilo hacia la fábrica de pirotecnia (foto 11), subí las escaleras y usá el láser en la reja (foto 12) para entrar y usarlo nuevamente en los petardos. Ahora las patrullas que te cortaban el camino se van a ir y vos vas a poder pasar. Dirigite al punto azul y mirá la escena.
- Evitar o eliminar las patrullas enemigas: Hacé lo que quieras; o destruís a las patrullas y descargás los nervios, o las seguís evadiendo.
- Llegar a la base de la fortificación de la montaña: Andá al punto azul haciendo, de paso el punto 4, hasta llegar a un lugar en donde un tanque te va tirar un misil. Una muralla de escombros va a quedar entre vos y él; tomá el camino de la izquierda (por donde no hay camino, je) y, una vez abajo, dale con todo para acelerar y no caerte en el pozo que tenés que saltar. Por última vez: seguí hasta llegar al punto indicado.



BOND MOMENTS:
- Después del punto 3, hay una pequeña ayuda: esa ayuda es el Bond Moment.
- En un momento, antes de la escena con el tanque, hay dos patrullas bloqueándote el paso; tirate por la izquierda (foto 13).

Nivel 8: Vertigo



OBJETIVOS:
- Llegar al acantilado más alto: Tenés que subir a la cima; cuando te quedes sin salida, acordate de usar el Rappel (el objetivo lo lográs recién al final de nivel).
- Recuperar el artefacto de 003: Seguí subiendo y, en un determinado momento, vas a llegar al lugar que se ve en la foto 14. Empujá el carrito para abrirte paso, seguí hasta llegar al sitio que se muestra en la foto 15 y tomar el artefacto de la derecha.
- Instalar el artefacto en la caja: Cerca de donde encontraste el maletín, abajo, está la sala que muestra la foto 16. Instalá el artefacto en la caja de la pared.
- Destruir la antena bloqueadora: Después de empujar el carrito, disparale a la antena que está afuera a la izquierda.

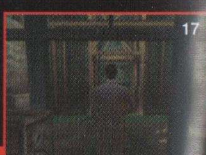






Ahora, seguí con el primer objetivo pero, en vez de subir, bajá. Vas a llegar a un lugar donde está todo oscuro: usá la Thermovision y M te va decir que encuentres el ascensor. Salí de ahí usando el Rappel y seguí hasta encontrar el ascensor (foto 17).

BOND MOMENTS:
- En vez de destruir la antena disparándole, disparale a los explosivos que están a su lado.
- Cerca de donde está la caja de la foto 16, hay una barricada da madera (a la derecha, afuera). Usá la Q-Spider y mandate por debajo de la barricada hasta llegar a una construcción; subí por ella hasta una puerta y, apenas te acerques, la araña se abrirá.
- En el lugar para usar la Thermovision, a la izquierda, está el lanzamisiles.
- Mantenete siempre en modo Stealth (es decir, sin ser visto).



Nivel 9: The ruined Tower

OBJETIVOS:
- Hallar a 003: No lo vas a lograr hasta Death of an Agent (el título lo dice todo).
- Infiltrarse en las ruinas: Avanzá por la ruinas hasta llegar a un lugar cerca de un techo donde hay un lugar para usar el Rappel. Seguí avanzando hasta llegar a un sitio repleto de enemigos y eliminalos. A la izquierda, hay una guarida: entrá, agarra el Dragunov (el rifle Sniper), salí y, a la derecha, vas a ver el mismo lugar que te mostramos en la foto 18. Usá el switch, tirate y, una vez abajo, usá el carrito. Salí (guarda porque hay enemigos), andá por donde fue el carro y vas a ver que la dinamita que llevaba dentro se cayó y está ahora en el suelo: disparale.

BOND MOMENTS:
- Apenas comenzás, hay dos tipos en el galpón, así que mantenete en Stealth. Podés usar los dardos (Sleepper Darts) o matarlos manualmente, pero siempre sin que te vean.
- Cuando salís del galpón, hay dos enemigos; hacé que se reúnan con sus otros dos amigos (o sea, matalos sin que te vean).
- Después del segundo Bond Moment, cerca de la pared derecha, hay un lugar para usar el Rappel. Subí y, más a la derecha, hay un rifle Sniper (dicho sea de paso, el lugar en el que estás es un muy buen sitio para que los guardias de abajo cabeceen un lindo par de balas).
- Fijate que, en el segundo objetivo del nivel, hay una parte en la que debés usar el Rappel. Cerca de ahí, arriba, podés usar la Q-Spider, así que hacelo (foto 19). Mandala por el camino hasta un lugar en el que debés doblar a la izquierda y, una vez que cruces, vas a tener el Bond Moment.

Nivel 10: Death Of An Agent

OBJETIVOS:
- Alcanzar a 003 antes de que muera: Tenés que llegar abajo, donde está 003, antes de que muera.
- Hallar otro camino para salir del acantilado: Seguí por donde salió el guardia, avanzá por el pasillo hasta que veas un hoyo en el suelo a la derecha, tirate y...
- Encontrar la salida de las catacumbas: Para ello, usá los Thermovision.

Sigue el segundo objetivo: si conseguiste salir (seguro que lo conseguiste porque, sinó, no estarías leyendo esto... o, por ahí, lo leés por leer, en fin...), a la derecha de la salida hay una manija: usala y varios guardias van a venir. Hacé que sus espíritus vaguen libres por el aire... matándolos, claro está, y mandate por el lugar por el que vinieron,

Nota: Si bien es el mismo nivel, este momento tiene un nombre diferente y también en el selector de nivel lo podés elegir por separado.

Nivel 10b: Death Of An Agent - Leap Of Faith

OBJETIVOS:
- Agarrar a Serena: Avanzá un poco y vas a ver una escena en la que la doctora Nadanova tira a Serena desde un helicóptero. Rápidamente, vos te tirás detrás de ella. Atención: dependiendo de la rapidez con la que te tires, vas a estar más o menos cerca de atraparla. Acordate que podés disparar y nunca te comas de lleno ninguno de los pedazos que sobresalen; tampoco te retrases mucho y, siempre que puedas, tratá de estar en línea recta hacia Serena (foto 20).

BOND MOMENTS:
- Apenas comiences, hay un recoveco para usar la Q-Spider;





007: Everything or Nothing

usala. Una vez al final del recorrido, tirala contra los guardias (foto 21).
- El lanzamisiles se encuentra en las catacumbas. Encontralo y agarralo (no vaya a ser cosa de que lo dejes por ahí).
- Cuando acciones la manija y vengan los guardias, entrá en Bond Sense, fijá tu mira en el barril de la izquierda, disparale y mandalos a volar.
- En la primera plataforma grande, entrá en Bond Sense y disparale al barril.
- En el lugar que muestra la foto 22, pasá por entre la plataforma de piedra y la de madera.
- En la segunda plataforma grande, entrá en Bond Sense y disparale al pilón de barriles (foto 23).







Nivel 11: A Show Of Force

OBJETIVOS:
- Llevar a Serena al escondite de 003: Es fácil; Serena maneja el tanque, así que vos manejás las armas. Por lo tanto, sólo preocupate porque todos los enemigos se lleven un par de balazos o bien un cañonazo (acordate que, con L2, cambiás de arma).
- Ir hasta el punto de extracción: Agarrá la moto y, en menos de un minuto, andá al aeropuerto (fijate en el mapa). Al principio, doblá a la derecha porque el camino de la izquierda está bloqueado.
- Entrar al Q-Plane: Una vez que hayas llegado al aeropuerto, vas a ver al avión de Q escapando de enemigos. Apurate y mantenete detrás del avión hasta que éste abra su puerta de carga. Acelerá con todo y metete en el avión (foto 24).



BOND MOMENTS:
- Al principio del nivel hay una reja cortándote el paso: dale un cañonazo (me salió otra rima).
- En el lugar que muestra la foto 25, elegí el arma del tanque, no la ametralladora, y disparale al barril rojo.
- En un momento vas a ver una escena en la que dos tanques (a la derecha y a la izquierda) te cortan el paso y, en el medio, hay un helicóptero. ¿Qué hacés? Simple: el helicóptero vuela sobre una estación de servicio y los tanques están al costado, por lo que vos elegís el cañón del tanque, le disparás a la estación de servicio y... ¡boom!
- Cuando empieces la segunda misión y vayas por el camino al aeropuerto, tomá el atajo que se ve en la foto 26.
- Cuando llegues al aeropuerto, vas a ver dos patrullas obstruyéndote el paso; a la derecha, hay una rampa: pasá por ella.



Nivel 12: Mardi Gras Mayhem

OBJETIVOS:
- Encontrarse con el agente de la NSA: Es una papa; manejá por la ciudad hasta el punto marcado en el mapa y, una vez ahí, pisá el círculo azul y bajá del auto.
- Robar el camión de transporte: En menos de dos minutos, debés llegar al lugar indicado, bajarte del auto y chorearte el camión que tenés frente a vos (si querés las cosas más simples, leé el Bond Moment 2).
- Infiltrarse en el complejo: Manejá hasta el punto indicado.
- Colocar el rastreador en el camión: Entrá en la fabrica, estacioná el camión, bajate y ponele el rastreador al camión de la derecha.
- Detener la limusina: Debés hacerlo en menos de tres minutos.
- Ir al club nocturno: Andá al club marcado en el mapa.

BOND MOMENTS:
- Apenas terminás el primer objetivo, salí pero, en vez de doblar para la izquierda, doblá a la derecha. Seguí y vas a ver un camino a la derecha (foto 27): tomalo.
- Antes de subirte al camión del objetivo 2, a su izquierda (debajo del cartel de Voldcorp), hay un switch. Presionalo para abrir una puerta de carga y meté ahí el auto.
- Después de hacer el objetivo 4, cuando estés saliendo de la fábrica, vas a ver un

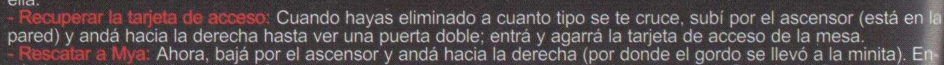








tubo (foto 28). Mandate por ahí a toda velocidad y vas estrellarte contra un vidrio de otra fábrica (es un atajo).
- Cuando tengas que detener la limusina, hacelo pero sin usar la ametralladora o los misiles. Usá el Electromagnet para disminuir la velocidad de la limo, pasala y usá el ácido (con **L1**).



Nivel 13: The Kiss Kiss Club

OBJETIVOS:
- Infiltrarse en el Kiss Kiss Club: Apenas comenzás, andá a la derecha y, en la ventana que está abierta, usá el Rappel.
- Hallar a Mya antes de que su canción termine: Una vez en la habitación, salí, mandate por la izquierda de esta habitación también y, al fondo a la izquierda (sin bajar las escaleras) de esta tercera habitación, tocá el switch para abrir la puerta (foto 29) y mandarte por ella.
- Recuperar la tarjeta de acceso: Cuando hayas eliminado a cuanto tipo se te cruce, subí por el ascensor (está en la pared) y andá hacia la derecha hasta ver una puerta doble; entrá y agarrá la tarjeta de acceso de la mesa.
- Rescatar a Mya: Ahora, bajá por el ascensor y andá hacia la derecha (por donde el gordo se llevó a la minita). Entrá al camarín y pasá por la puefrta secreta que hay en la pared de ladrillo (a la derecha). Seguí y, al final del pasillo, se termina el nivel.

BOND MOMENTS:
- Cuando subas por la ventana, al principio del nivel, hay un tipa que te pide un masaje: dáselo (con ✖).
- Después del segundo objetivo, cuando veas una escena en donde Yayakov (el gordo) rapta a Mya, apenas puedas moverte, andá a la izquierda hasta llegar al fin de la barra y presioná el switch.
- Después del Bond Moment anterior, avanzá un poco y un tipo, desde arriba a la izquierda, te va a disparar: hacé que salude el piso con la escopeta.

Nivel 14: Death´s Door

OBJETIVOS:
- Rescatar a Mya: Avanzá hasta el cementerio.
- Hallar una entrada al crematorio: Una vez en el cementerio, andá por la derecha hasta ver una casa cuyas ventanas y puerta están tapiadas. Avanzá un poco y, desde la casa, van a salir enemigos. Matalos, mandate por el camino de enfrente a la casa y, al fondo, vas a ver una torre con un francotirador arriba. Tenés que llegar hasta enfrente de la torre y usar el Rappel para llegar arriba y agarrar la Skeleton Key y el rifle. Volvé a la casa que mencionamos antes, entrá, usá la Thermovision, subí por las escaleras y salí al balcón. Matá al francotirador que está frentea vos y, un poco más abajo, disparale al switch (foto 30). Se va a abrir una reja. Volvé hasta la torre, doblá para la izquierda, andá por el caminito y pasá por la reja que abriste.
- Derrotar a Jean Le Rouge: Primero: cada vez que el francés prenda el botón para cocinar a Mya, vos vas y lo presionás de vuelta para evitar tener un estofado de minita; el botón está en el medio de la sala. Segundo: asegurate de que Jean se coma tus disparos... y de que vos esquives sus flechas, por supuesto.

BOND MOMENTS:
- En la casa de la foto 29, a la izquierda, hay un hueco para tu Q-Spider (foto 31).
- En vez de disparar para matar al Sniper de la torre, subí a ella y matalo con un Throw (arrojar).
- Desde el balcón de la casucha, disparale al switch.
- En la pelea contra Le Rouge, cada vez que él se esconda detrás de una columna, entrá en Bond Sense y fijate si hay algo a lo que le puedas disparar (dependiendo del lado en que Le Rouge se encuentre). Si hay algo y Le Rouge está debajo o su lado, dispará (hacé esto dos veces) (foto 32).

Nivel 15: Battle in the Big Easy

OBJETIVOS:
- Llevar a Mya hasta el escondite de Bond: Llevá a Mya hasta el punto indicado.
- Permitir que Mya desactive la bomba: En medio del primer objetivo, te vas a dar cuenta de que, en el auto, hay una bomba. No debés frenar en ningún momento durante los siguientes treinta segundos; ese es el tiempo que le va a llevar a Mya desactivar la bomba.
- Destruir el complejo: Ahora, con este auto, andá hasta el punto indicado y dedicate a...
- Localizar el lugar de acceso al RC Car: Una vez en el punto indicado anteriormente, usá el RC Car y mandate por donde muestra la foto 33.
- Usar los lásers del panel de combustible: Avanzá hasta ver una escena con dos tipos. Acto seguido, usá el láser en la tubería de gas y avanzá hasta llegar al lugar que muestra la foto 34 para usar el láser.


33


34



- Llevar a Mya a su departamento: Llevá a Mya hasta el punto indicado.

BOND MOMENTS:
- Con la limusina, cuando te persigan enemigos, tirales humo con **R1**.
- Cuando uses el RC Car, usalo una vez nada más.
- Acabá el nivel rápido.

Nivel 16: Faded Splendor


36

OBJETIVOS:
- Hallar el escondite de Yayakov: Al principio del nivel, usá el Rappel, seguí y vas a tener que hacer el segundo objetivo (el de los switches). Después de hacerlo, andá al segundo piso, pasá por la puerta que abriste, bajá, usá la Q-Spider (foto 35) y dirigila por todo el camino hasta que veas un cuadro. Ahí, hacela explotar, andá al primer piso, usá el Rappel y matá al Sniper. Seguí, descendé usando el Rappel, eliminá a los enemigos, pasá al cuarto y acercate a la computadora.
- Desactivar los switches de las puertas: Llegá hasta el lugar que se ve en la foto 36 (en la sala grande) y accioná el switch. El otro está a la izquierda (o a la derecha, según lo que hayas activado primero).

BOND MOMENTS:
- Al principio, matá a los dos guardias sin que nadie te vea.
- Cuando llegues a la sala grande (donde están los switches), andá al segundo piso, entrá en Bond Sense y disparale al candelabro.
- Cuando usás la Q-Spider y reventás el cuadro en el primer objetivo, obtenés el Bond Moment.

Nivel 17: The Machinery of Evil

OBJETIVOS:
- Derrotar a Yayakov: Ni te gastes en dispararle al gordo porque está protegido por un vidrio blindado. En vez de eso, dedicate a...
- Destruir las cuatro cámaras de procesamiento: Desde donde estás, a tu izquierda hay una sala; entrá y usá la computadora (guarda con el rayo que te lastima). Una vez que la hayas usado, salí porque va a estallar (foto 37). Ahora, andá a la sala de adelante a la derecha (rincón noroeste) y hacé lo mismo. Repetí en la de la izquierda-sur, avanzá y usá la Q-Spider para abrir la puerta. Entrá, usá la computadora, andá hacia la última (noreste) y entrá. Usá la computadora y salí por la izquierda, porque por la derecha hay electricidad.
- Destruir los núcleos del transformador: Subí y, en el medio, disparales a los cristales rojos. Hecho esto, Yayakov morirá aplastado (y vos vas a haber cumplido también el primer objetivo).







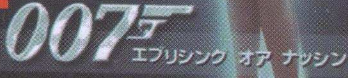


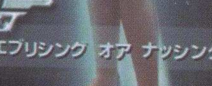


BOND MOMENTS:
- En la planta baja, disparales a los tubos rojos para agarrar el lanzamisiles (foto 38).
- Cerca de la sala derecha-sur, en el subsuelo, hay un hueco para la Q-Spider (foto 39). Mandala hasta la puerta y hacela explotar.
- Desde donde muestra la foto 40, disparale a la válvula de gas que está en el medio de los dos tipos.

Nivel 18: The Pontchartrain Bridge

OBJETIVOS:
- Inhabilitar el camión de Jaws: No te retrases mucho y, en un determinado momento, vas a ver el camión de Jaws. Pasá rápido con el lanzallamas por sus costados para quemarle las ruedas (foto 41). Hecho esto, Jaws caerá al agua (ojo: no dije "morirá").





BOND MOMENTS:
- Mandate por la rampa que se ve en la foto 42.
- Al principio, vas a ver una casa con enemigos: disparales misiles (foto 43).
- Saltá por donde muestra la foto 44.
- Cuando veas una escena en la que un camión vuelca, vos apretá L1 para zafar (seguí acelerando).



41



42

Nivel 19: A Simple Exchange

Nota: Ningún enemigo te debe ver. Pero eso no significa que no puedas matarlos sigilosamente o con el Sleeper Dart.



43

44

OBJETIVOS:
- Desactivar los lásers de seguridad: Andá por la derecha hasta llegar al lugar que se ve en la foto 45 y disparale a la caja de seguridad.
- Hallar la habitación del piloto: Tenés que llegar a la habitación que muestra la foto 46. Está arriba, al fondo a la derecha.
- Tomar el lugar del piloto: Una vez en el cuarto, ponete el traje de piloto.



45

BOND MOMENTS:
- Desactivá algunas cámaras (cinco o seis) con las granadas EMP.
- Desactivá el láser del objetivo 1.
- Matá a todos sin que te vean y sin que descubran ningún cuerpo.

Nivel 20: Red Line

OBJETIVOS:
- Salir primero en la carrera: Salí primero en la carrera, o sea.

47

48

BOND MOMENTS:
- Saltá por donde muestra la foto 47 y después por el lugar que se ve en la foto 48.
- Tomá el atajo que se ve en la foto 49.

Nivel 21: Ambushed

49

50

OBJETIVOS:
- Hallar a Serena: Como casi no tenés armas, lo mejor es rodar para esquivar los disparos y realizar Throws (arrojar) o Counterattacks (contraataques). Tenés que avanzar hasta el armario (y empujarlo) de la habitación donde hiciste el primer objetivo de la misión 19. Claro que, para llegar a esa sala, primero tenés que...
- Desactivar las cerraduras de seguridad: Desde el pasillo que conecta la habitación del piloto con la otra, disparale a la caja de seguridad (foto 50).

BOND MOMENTS:
- Al hacer el segundo objetivo, te van a dar el Bond Moment.
- Con un Throw, tirá a un tipo al piso de abajo, por un baranda.
- Encontrá una llave parecida a la del nivel 14. Cuando la tengas, abrí la puerta de arriba para encontrar el lanzamisiles en la cama.

Nivel 22: The High Road

OBJETIVOS:
- Llevar a Serena al hotel y conseguir la Q-Bike: Llevá a Serena al punto indicado y, una vez allí, subite a la moto.
- Llegar a la entrada: Andá hasta el punto marcado, seguí con el siguiente objetivo y, una vez lo hayas hecho, andá sin caerte por los techos hasta ver una escena en la que una puerta con una cara se cierra: apretá L1.
- Hallar el acceso secreto a la mina: Subí por donde muestra la foto 51.



51



BOND MOMENTS:



007: Everything or Nothing

- Saltá por donde muestra la foto 52.
- Cuando comiences con la moto, al principio, saltá por las escaleras de la derecha para llegar al techo de enfrente.
- Cerca del final, cuando la puerta de la cara se cierra, apretá L1.

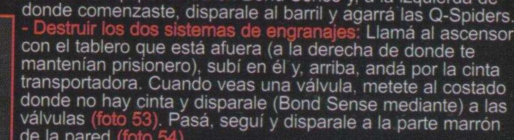
52

Nivel 23: Diavolo's Plan

OBJETIVOS:
- Escapar: Seleccioná la granada EMP en Bond Sense y usala.
- Recuperar tu equipo: A la derecha de donde comenzás, está tu equipo. Entrá en Bond Sense y, a la izquierda de donde comenzaste, disparale al barril y agarrá las Q-Spiders.

53

54



- Destruir los dos sistemas de engranajes: Llamá al ascensor con el tablero que está afuera (a la derecha de donde te mantenían prisionero), subí en él y, arriba, andá por la cinta transportadora. Cuando veas una válvula, metete al costado donde no hay cinta y disparale (Bond Sense mediante) a las válvulas (foto 53). Pasá, seguí y disparale a la parte marrón de la pared (foto 54).
- Activar el centro de control: Cerca de donde hiciste el paso anterior, hay un lugar para usar el Rappel. Entrá en la instalación (vas a ver una puerta que está custodiada por lásers), bajá y entrá en la sala de máquinas. Usá la computadora de la foto 55, volvé a la entrada de la instalación y pasá por la puerta que ahora ya no tiene ningún láser. Por último, usá el ascensor.



55

BOND MOMENTS:
- Cuando llamás al ascensor al principio, a la derecha (o sea, enfrente), van a venir guardias: entrá en Bond Sense y disparale al barril de combustible.
- Usá la Q-Spider detrás de la escalera de la foto 55 y agarrá el chaleco (o la detones).
- Usá la Q-Spider para pasar por los lásers de la foto 55 y detonala en el panel que está a la derecha de esta misma puerta.

56

Nivel 24: The Platinum War

OBJETIVOS:
- Usar las Nanoshells en los pilares subterráneos: Primero, destruí la pared de ladrillos con dos cañonazos. Después, andá hasta el punto indicado, entrando al palacio por atrás y, una vez abajo, usá las Nanoshells en los pilares (foto 56).
- Neutralizar la bomba debajo del Kremlin: Después del objetivo anterior, subí un poco y doblá a la derecha para seguir avanzando hasta encontrar la bomba y usar en ella las Nanoshells.
- Evitar que los tanques penetren la pared del Kremlin: Subí y, arriba, doblá a la derecha, volvé a doblar y usá en el helicóptero las Nanoshells.



BOND MOMENTS:
- Después de que la pared caiga, doblá a la derecha hasta ver un tanque enemigo. Pero, en vez de tirarle con el cañon, usá las Nanoshells en el puente que está sobre él para que lo aplaste como a una cucaracha.
- Al principio, después de lo del tanque, en vez de doblar a la izquierda, retrocedé un poco y doblá a la izquierda, yendo por la calle, para encontrar un camión en el medio de la calle: disparale dos veces.

Nivel 25: Dangerous Descent

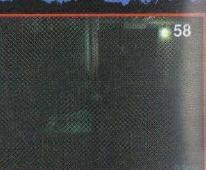
OBJETIVOS:
- Hallar a Diavolo: No vas a encontrar al aprendiz de Max Zorin hasta el nivel Everything or Nothing.
- Reactivar el elevador: Tirate para abajo. Una vez en el fondo, entrá en la sala y activá los paneles que hay tanto a la derecha como a la izquierda.
- Destruir los controles de freno: Cuando empieces a subir de vuelta, luego de haber hecho el punto anterior, vas a ver una escena donde Nadanova trae a cuatro guardias con lanzamisiles para, obviamente, decorar las paredes con tus intestinos. Pero vos los matás rápidamente y luego destruís los cuatro frenos en las esquinas del ascensor.
- Desactivar el lanzallamas de Jaw: Te las vas a tener que ver con Mandibulín por última vez. Dale con todo (balas, se entiende) hasta derrotarlo (foto 57). Cuando lo consigas, entrá en el avión.





007: Everything or Nothing





BOND MOMENTS:
- Al pricipio, girá a la izquierda y usá una Q-Spider. Andá por el camino hasta llegar a una parte en donde hay un tipo: esperá a que abra la puerta roja y reventalo.
- Entrá en Bond Sense (al principio) y reventá las cajas de la derecha. Andá lo más que puedas hacia la derecha y, en un hueco, usá la Q-Spider. Dirigila hacia una sala en la derecha y hacela estallar contra un panel para detener los láseres.
- Cuando llegues abajo, andá a la izquierda (en la sala) y entrá en Bond Sense. Disparale a la máquina del piso y más a la izquierda (foto 58).

Nivel 26: Red Underground

OBJETIVOS:
- Salir del conducto: Usá el Rappel para salir de ahí.
- Ubicar la salida del hangar: Bajá al subsuelo, accioná el switch y metete en el ascensor. Andá hasta el portón negro y, luego de la escena, usá el switch y pasá a la otra puerta (para eliminar a los enemigos invisibles, usá la Thermovision).

BOND MOMENTS:
- Cuando subís usando el Rappel al principio, matá al guardia cerca del avión que despega.
- Usá el Networktap en un tanque y hacé explotar los tanques de combustible del medio.
- Usá el Networktap en el tanque blindado.
- En el piso superior, está el Sniper Rifle.
- Arriba, después de usar el ascensor, usá los rayos eléctricos sobre un guardia.
- Cuando abras la puerta negra y salgan los dos guardias, usá la granada Strobe.

Nivel 27: The Final Card

OBJETIVOS:
- Hacerte con el control de la torreta: Eliminá a los enemigos hasta ver una escena en la que dos torres salen a dispararte. Acercate a ellas y usá el Networktap.
- Derrotar a Diavolo: Apuntá la torre hacia la pantalla del medio (entre los televisores).
- Desatascar la tuerca: Para cancelar el despegue de los misiles, deberías usar unos paneles de control, pero... uno de ellos se ha atascado. Andá, entonces, hacia la izquierda (frente a las pantallas gigantes) y usá la Q-Spider en el lugar que se ve en la foto 59. Dirigila hasta la tuerca atascada y hacela explotar.
- Desactivar cuatro conductos de ventilación del silo de misiles: Activá los cuatro paneles de control que hay en el escenario y que se ven en la foto 60.
- Escapar por la entrada principal: Una vez arruinados los planes de Diavolo, salí por donde comenzaste.
- Destruir el hoverjet de Diavolo: Escondete detrás de una columna o caja y dale con todo (tratá de subir un poco la mira, porque el avión casi siempre sube).

BOND MOMENTS:
- Agarrá todos los ítems.
- Usá la torreta para dispararle a la de enfrente.
- Cuando hagas lo de la Q-Spider, doblá a la derecha y hacé volar a los tipos.
- Cuando vayas a hacer el cuarto objetivo, van a venir enemigos con camuflaje: usá en ellos la granda EMP.

Nivel 28: Everything Or Nothing

OBJETIVOS:
- Hallar el área de lanzamiento: Tené paciencia y esforzate: este nivel es jodido. Avanzá hasta el final y vas a ver una escena animada.
- Derrotar a Diavolo: Es fácil: esquivá sus disparos y, después, dale vos. Cuando lo hallas derrotado, mirá la escena animada, andá hasta el extremo derecho y usá el lanzamisiles contra el misil.

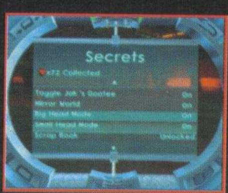
BOND MOMENTS:
- Al principio, date vuelta, buscá el rincón entre las cajas para la Q-Spider, usala y avanzá hasta el cuarto del Bond Moment 1 de la misión 25. Hacela estallar contra la puerta que está cerrada.
- En la parte de los contenedores, usá la válvula roja disparándole en Bond Sense.
- Antes de la pelea final contra Diavolo, vas a encontrar el lanzamisiles en la sala.

Listo. Fin. Si querés, podés jugar ahora los dos nuevos niveles bonus. También podés juntar los platinos (los premios que recibís por cómo pasaste las misiones) en dificultad "00 Agent" y obtener trajes ocultos, Production Stills y otras cosillas más. Que lo disfrutes y hasta la próxima.



Recolectando Orbs

Se ve que los pibes de Naughty Dog no le pifiaron cuando decidieron hacer su más arriesgada maniobra: dejar a un lado a Crash Bandicoot para dedicarse a Jak ✖ Daxter. Y es que esta nueva saga, que ya tiene su tercera parte en camino, resultó tan entretenida y atrapante como la de nuestro inolvidable marsupial trastornado. Si sos de los que se arriesgaron a entrar en el mundo de Jak, entonces no hay dudas que le vas a sacar bien el jugo a estos trucos...





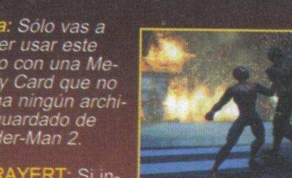
- Goatee de Jak: Durante el juego, recolectá 5 orbs.
- Mundo Espejo: Durante el juego, recolectá 15 orbs.
- Cabezota: Durante el juego, recolectá 30 orbs.
- Cabecita: Durante el juego, recolectá 45 orbs.
- Cuaderno: Durante el juego, recolectá 55 orbs.
- Scene Player Acto 1: Durante el juego, recolectá 65 orbs.
- Vulcan Fury: Durante el juego, recolectá 75 orbs.
- Scene Player Acto 2: Durante el juego, recolectá 95 orbs.
- Cicruito Peace Maker: Durante el juego, recolectá 105 orbs.
- Scene Player Acto 3: Durante el juego, recolectá 125 orbs.
- Carreras al revés: Durante el juego, recolectá 135 orbs.
- Selección de nivel: Durante el juego, recolectá 145 orbs.
- Municiones ilimitadas: Durante el juego, recolectá 155 orbs.
- Dark Jak ilimitado: Durante el juego, recolectá 165 orbs.
- Invencibilidad: Durante el juego, recolectá 175 orbs.
- Modo Hero: Durante el juego, recolectá 200 orbs.
- Cuaderno alternativo: Durante el juego, recolectá 200 orbs.

SPIDER-MAN 2

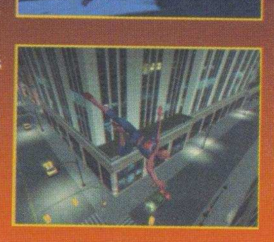
SUPER PASSWORD

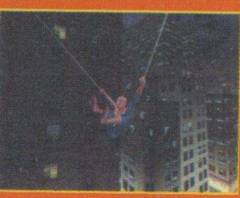
El Hombre Araña ha llegado para quedarse. Con dos películas exitosas y taquilleras, y varios juegos de los realmente buenos en su haber, Spidey parece ser el super héroe que mejor se adaptó a los diferentes medios de entretenimiento. Si vos te contás dentro de los millones de fans que el Hombre Araña tiene en el mundo, entonces seguro que vas a disfrutar este super truco que te damos. Es uno sólo, sí... pero bien vale la pena.

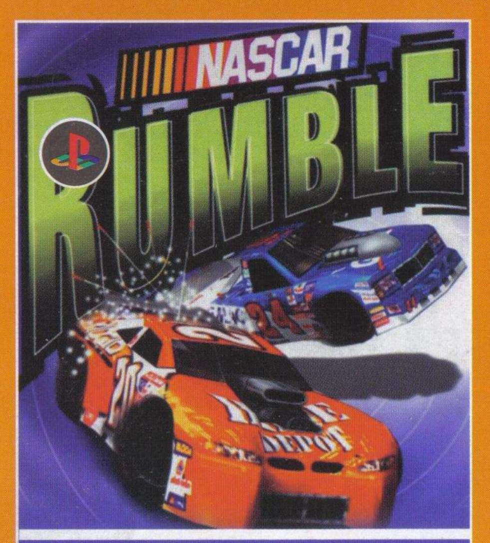
Nota: Sólo vas a poder usar este truco con una Memory Card que no tenga ningún archivo guardado de Spider-Man 2.



HCRAYERT: Si ingresás esta password, vas a obtener más del 40%, 21.000 Hero Points y mayor velocidad a la hora de balancearte, además de habilitar Big Game Hunter, Alien Buster y Shock Absorber. Encima, si ingresás el truco más de una vez al mismo tiempo, vas a recibir 200.000 Hero Points más. O sea que, si lo ingresás dos veces, vas a obtener 400.000 HP, si lo ingresás tres veces, vas a obtener 600.000 HP y así sucesivamente.

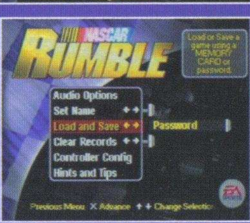


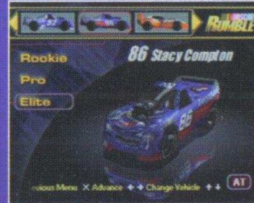




SUPER TRUCAZO

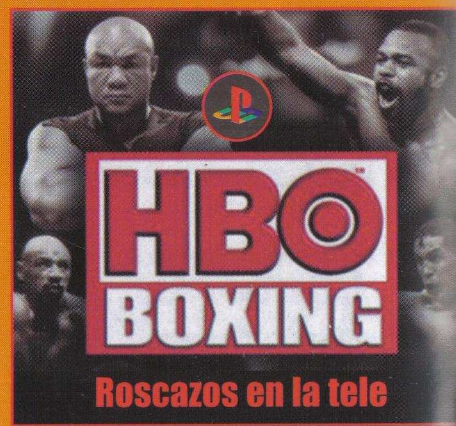






Es cierto que cuando uno se sube al auto, lo trata como si fuese un hijo, evitando por todos los medios posibles de que no sufra ni medio rasguñito. Sin embargo, también es cierto que una de las cosas más atractivas de los autos es su velocidad... y los tortazos que se dan. Nascar Rumble trata justamente sobre eso: hacer cachengue con los autos para ver quién queda menos hecho bosta al final de la competencia. Si esto es lo tuyo, acá te damos el mejor truco para este juego que puedas encontrar...

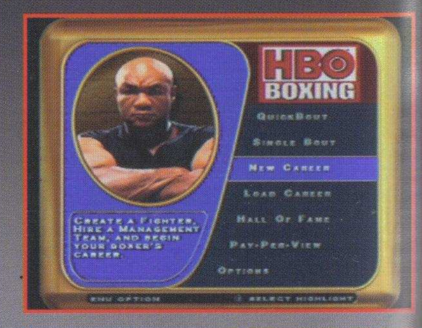
Super Truco: En la pantalla de opciones, cargá un juego nuevo, luego salvalo e ingresá la password C9P5AU-8NAA. ¿Qué conseguís con esto? Nada menos que habilitar absolutamente todo lo que este juego tiene oculto. Te dijimos que era un trucazo, ¿no? De nada.

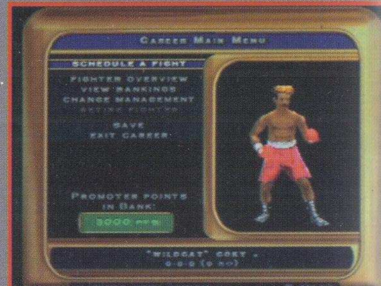


Roscazos en la tele

Este no es un juego de box más. No, señor. Se trata de un título "esponsoreado" (si es que esa palabra existe en castellano, je) nada menos que por HBO, la megacadena de teevisión yanqui. Y hete aquí que, en este juego, vos podés entablar duros combates, "golpe por golpe", frente a las cámaras de tele. Si el desafío te interesa, acá van un par de ayuditas...

Ejercicio gratis: En el modo Career, seleccioná un ejercicio y presioná ←+✕.
Nuevos boxeadores: Creá un boxeador y luego comenzá un juego en el modo Career. Tenés que ganar los cuatro títulos con este personaje para habilitar nuevos boxeadores.





Megaman Legends 2

ESTRATEGIA FINAL



LA GRAN AVENTURA DE MEGA MAN

La tan esperada segunda parte de la nueva aventura de Mega Man ya está acá. Preparate a conciencia porque lo que se viene es todo un desafío: nuevos lugares para explorar, enemigos dispuestos a todo con tal de llenarte de mamporros y nada menos que diez Bosses diferentes te esperan en estas páginas...

Por Adrián Carrión

Si en lugar de comerte las uñas ya te estabas comiendo las falangetas, si tu cabello ya había empezado a decorar el suelo en lugar de tu ahora brillosa capocha, si tu vieja ya estaba podrida de que le preguntaras todos los días "¿Ya salió la Club Play? ¿Ya salió la Club Play? ¿Ya salió la Club Play? ¿Ya salió la Club Play? ¿Ya salió la Club Play?" entonces, tranqui. Lo que tanto habías esperado ya está en tus manos. Ni más ni menos que la estrategia final para el asombroso y adictivo Mega Man Legends 2. Dale que va...

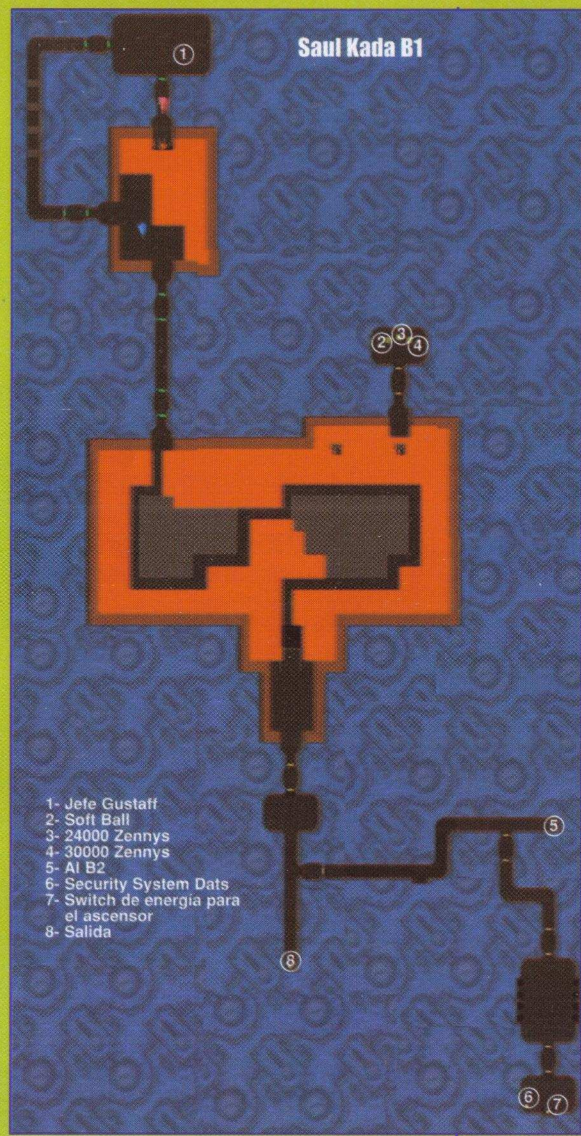
CONTROLES



Saul Kada Ruins

Jefe: Tyranosaurio
Es muy fuerte. Tenés un solo objetivo para atacar y el único momento para hacerlo es esperar a que se agache porque, sinó, tus disparos van a ser inútiles (excepto que hayas incrementado al máximo tu estadística de Range). Sólo con paciencia vas a poder derrotarlo.

Jefe: Lava Rock
El único truco que hay para matar a este bicho es atacarlo con los Reaverbots que aparecen por ahí. No hay ninguna vuelta rara.



Para derribar a los bichos que te tiran misiles, girá alrededor de ellos mientras disparás y ningún misil te va a tocar.

Jefe: Gustaff
Primero, bajá a los Servbots para que no te hinchen las petuñas con sus bombitas. Luego, girá alrededor de Gustaff disparando con todo (no uses armas especiales de las grosas porque, al tardar mucho en disparar, te van a tocar). Cualquier intento de ataque que aparezca, va a ser su muerte porque ahí es cuando le vas a empezar a sacar enegía. Si los Servbots despiertan, bajalos porque te pueden llegar a arruinar toda la estrategia con sus bombitas (foto 1).

Jefe: Bon
Es un bebote con pañal garcado y ni siquiera ofrece mucha resistencia. Dale caño y caño hasta que caiga. También, si querés, podés levantarlo y tirarlo a la lava para sacarle bocha de energía.

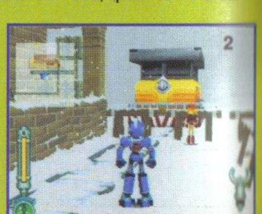
Antes de irte, hablá con el tipo de blanco que está en los alrededores del ascensor de la entrada a las ruinas (más precisamente, al noreste del ascensor). Él te va a decir que no tiene nada que hacer con vos. Andá a Calbania Island a patear un par de culos de chancho hasta que te pongas muuuuuy malo (te vas a dar cuenta porque Mega Man se vuelve de color gris). Una vez que seas malo, volvé a Saul Kada y dale el Reaverbot Claw que compraste en Calinca al tipejo que antes no te daba bola. Él te va a vender el Taser, muy útil para fabricar tu nuevo Crusher.

Sulphur Bottom

Andá a hablar con Bluecher y vas a recibir nueva info sobre la misión. Luego andá a...

Yosyonke Island

Entrá a la isla y, luego, andá hacia la derecha. En la estación del tren vas a ver a Roll (foto 2). Hablá con ella y después andá a la habitación 102 del Hotel para hablar con Joe, quien te va a dar la llave del tren. Ahora, dirigite hacia el tren y usalo (tenés que darle la llave a Roll).



Jefe: Tren de Tron (1ra. parte)
Si fuiste pillo y compraste la última armadura en el Sulphur Bottom, nada de lo que hay acá te va a hacer el daño suficiente como para que frunzas el ceño. Podés esquivar todo saltando de un lado para el otro. Al principio, en la temporada de bombas, apuntale al tercer cañón y vas a reventar a todas las bombas sin que ninguna toque tu tren (porque, si te lo revientan, perdés) (foto 3). Después, cuando te acerques más a tu tren, olvidate de las armas y apuntale a la parte del centro (es la parte violeta). Luego de un tiempo dándole machaque, vas a pasar la primera parte de este jefe.

Megaman Legends 2



Jefe: Tren de Tron (2da. parte)
Ahora te van a tirar misiles con Servbots que no son muy fáciles de atrapar. Lo mejor es dejar presionado ▲ hasta que entre contacto con vos y tratar de esquivarlo para agarrarlo de costado y que la punta no te toque. Ahora, presioná **R2** para trabar la mira en el tren de Tron y, luego, presioná ▲ para soltar el misil en dirección al tren (foto 4). Cuando salga humo de donde salen los misiles, es el turno del súper camión. Esta parte no es complicada en sí, lo que complica las cosas es que la mira agarra cualquier blanco ("target") en vez del que vos necesitás. Cuando veas que el cañon está cargando energía para dispararr, disparale vos un par de busters para evitar que dispare. Luego, si te molestan, disparale a los Servbots que aparecen por atrás. Continuá disparando hasta que caiga. Acordate que tu prioridad tiene que ser el cañón, ya que es el único que puede sacar bocha de energía a tu tren.



Cuando termines con el tren, avanzá por ahí para agarrar el Spike Chip (muy útil para hacer los Cleated Shoes). Después andá a la catedral para entrar a...

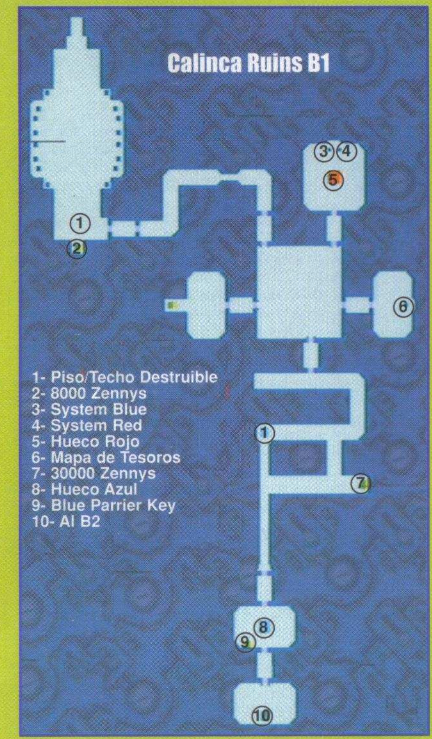
Calinca Ruins

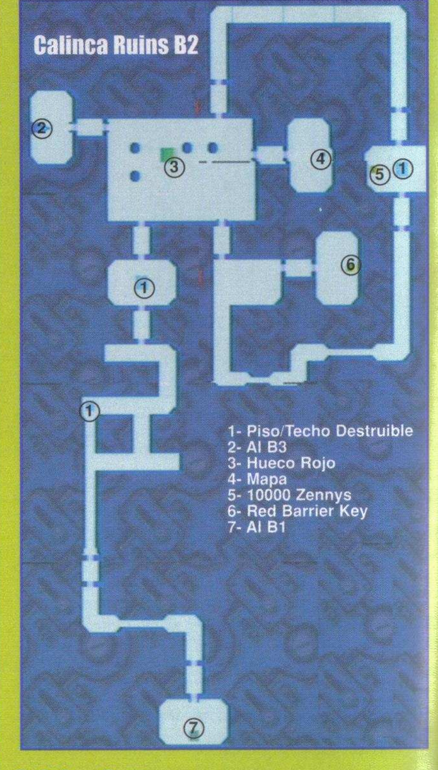
En el B3 está el Shield Generator (sólo podés entrar ahí si te metés por el buraco rojo que está en el B1). En el B4, para abrir las puertas, tenés que poner a los elefantes en los buracos del piso (atraelos desde el frente y no entre medio del buraco y el elefante) (foto 5). En el B5, tenés que agarrar las tres llaves que huyen para llegar a la siguiente sala. Perseguilas y disparales. Cuando se queden más de dos segundos en el piso, es tu oportunidad de atraparlas con ▲. También, si te acercás bien despacio por atrás, vas a poder atraparlas sin problemas. En la siguiente sala te espera el jefe del nivel.

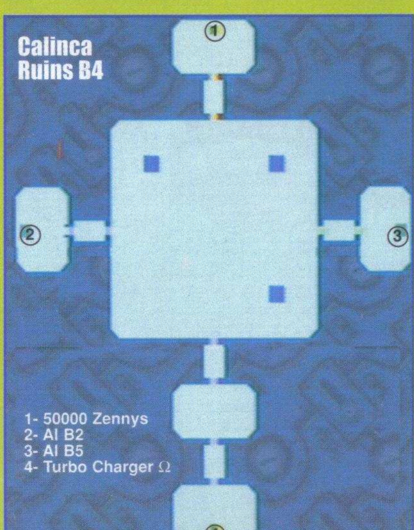
Jefe: Burbujita.
Tiene tres faces:
1. Cuerpo a cuerpo:
Lo único que hace es acercarse hasta querer entrar en contacto con vos y sacarte energía. Solución: Atacalo girando en círculos para que nunca llegue a tocarte.
2. Pone plataformas encima de ella. Solución: Subí a las plataformas y, muy despacio, caminá hacia la izquierda atacando a la burbuja cuando se estire.
3. Te persigue como un condenado tratando de meterte dentro de él y hacerte un muy buen combo doloroso. Solución: Corré hasta que se quede quieto y dale masa hasta que caiga (foto 6).











Sulphur Bottom

Andá a entregar la última llave.

Jefe: Geetz



Podés darle con el buster cuando esté de frente o podés aprovechar los misiles (si los tenés equipados). Evitá el contacto directo y estate atento a cuando Geetz se ponga rojo evitando el ataque directo de sus bombas (➜+✖). (foto 7). Después de un largo rato de enfrentamientos, Geetz va a caer y vas a poder darle masa sin ninguna oposición.

Calbania Island

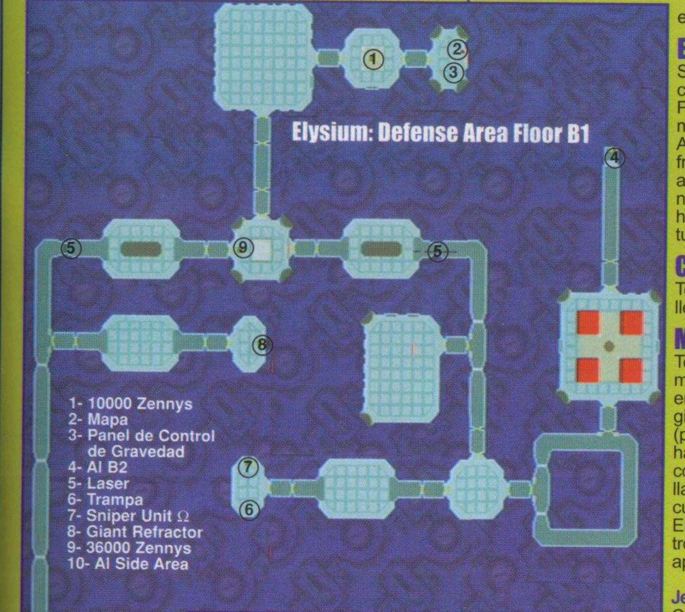
Hablá con Yuna para entrar a Elysium.

Elysium - Defense Area

Antes de bajar por primera vez por el ascensor, buscá el Green Eye en un cofre. Atención: los lásers que vas a ver no son dañinos. Vuelven la gravedad a su estado normal. Si querés mantener la gravedad tal cual la tenés, asegurate de no atravesar estos lásers. En partes donde veas "el piso sospechoso" (foto 8), si te mantenés encima, lo vas a romper.

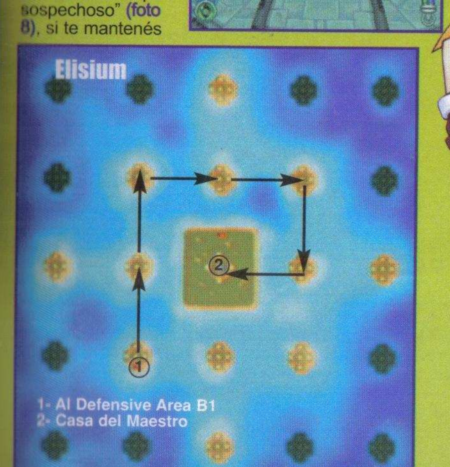


Megaman Legends 2



Elisium

Seguí el camino como lo indica el mapa que te da la Club Play hasta llegar a la casa del maestro. Si en la Defensive Area agarraste el Giant Refractor, podés utilizarlo en el ascensor para volver con Yuna (y, por supuesto, volver a hablar con Roll para cambiar tus armas).



Casa del Maestro

Tomá el ascensor que te va a llevar hasta...

Mother Zone

Te vas a tener que enfretar a muchos de los jefes que ya enfrentaste antes. La estrategia no cambia para ninguno (por más que los ataques sí lo hagan). Cuando te encuentres con Data y las cuatro famosas llaves puestas, te vas a dar cuenta de que el final ya llegó. Entrá y activá el panel de control que hay ahí y Sera va a aparecer.

Jefe: Sera (foto 9)

Como mínimo, para entrar, necesitás la Kevlar Armor Ω, porque este tipo pega muy duro. Las armas recomendadas son el Crusher, el Shining Laser o el Homming Misile. Este último no es recomendable contra la primera parte de Sera, pero sí para la segunda transformación.

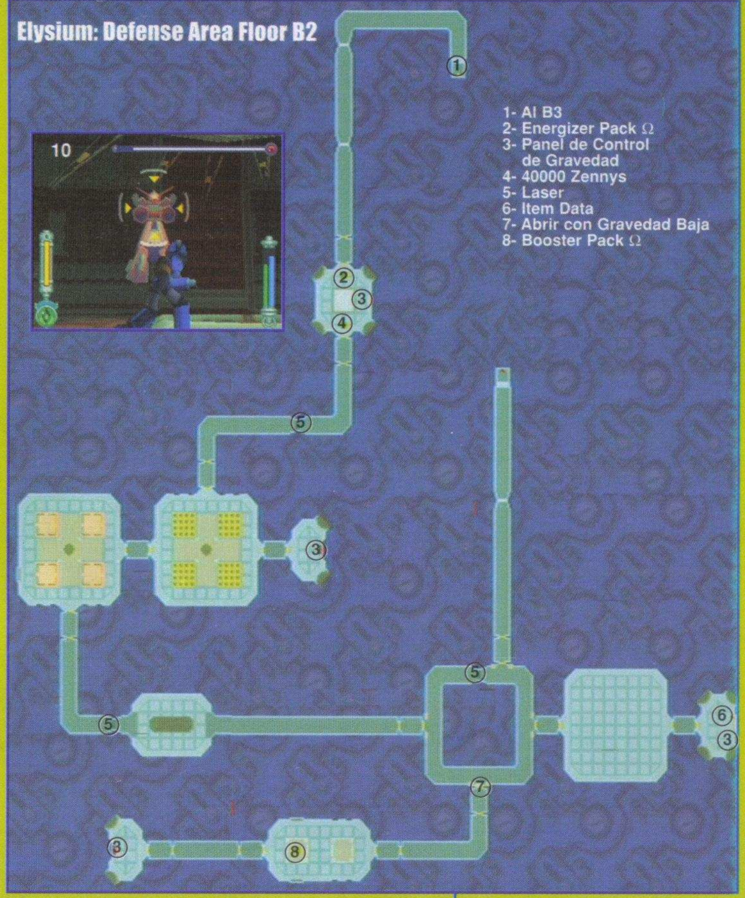


También es necesario que tenga dos upgrades de cada ítem (Power, Range, etcétera) y Range tiene que estar al máximo.

Los disparos amarillos son muy difíciles de esquivar. La mejor opción es evadirlos saltando para adelante (no dejes de disparar con tu ataque normal). Cuando aparezcan unos cubos alrededor de Sera, alejate lo más que puedas porque la explosión que va a haber te va a sacar muchísima energía (igual, este momento es fácil de reconocer porque el ambiente se tor-



Megaman Legends 2



"mesa" en la que estás y, acto seguido, larga unos rayos celestes hacia adelante. Es muy difícil de esquivar, ya que no sabés dónde van realmente; igual, no saca mucha energía. El ataque meteorito es uno de los más dolorosos que tiene; si te agarra con uno, te agarra con cinco. Igual, vos corré en la dirección que quieras (menos hacia donde vienen cayendo, claro) y no va a haber muchos problemas. El agujero negro es una papa, realmente no hace daño, pero trata de dejarte inmóvil por un tiempo para luego complementarlo con otro ataque y hacerte bosta. La embestida la esquivás con un saltito y, cuando se te acerca para tirarte rayitos desde su base, vos girá a su alrededor y atacalo con tu buster. Usá cada hueco que veas para tirarle con tus Homming Misiles (si me hiciste caso, ahora me lo vas a agradecer). Sera tiene mucha energía y te van a crujir las nal-

na rojo; hasta que no desaparezca el color del ambiente, Sera no va a parar de hacer este ataque). El resto de los ataques son muy fáciles de esquivar (foto 10).

Jefe Final: Sera... será y fué.
Este bicho es más jodido que el anterior (sobre todo porque estás medio abollado por la pelea anterior). El ataque más doloroso es el del rayo de fuego. Es muy fácil de esquivar pero, si te llega a tocar, te va a sacar más de la mitad de tu energía. Para esquivarlo, tenés que acercarte lo más que puedas a Sera (todo esto antes de que lance el ataque). Cuando ataque, te vas a dar cuenta que el rayo apunta a tus pies. Con correr en sentido opuesto a Sera, nunca te va a tocar, excepto cuando el rayo está por terminar: ahí es donde apunta al cuerpo, pero se soluciona con un precioso y oportuno salto. Otro ataque que hace es golpear la

gas cada vez que venga a atacarte en combo, pero no es imposible. El verdadero truco está en salir bien parado en la lucha anterior contra Sera (que tampoco es imposible). Tratá de tener tu Energy Canteen por arriba de los 25 puntos y, aunque sea, un Hyper Cartridge. Con mucho tiempo y paciencia, habrás acabado con Sera y con peligro que amenazaba con destruir a la humanidad... bah, trabajo de todos los días para Megaman.

Felicitaciones. Terminaste el ML2 con todas las armas, inclusive las ocultas, gracias a tu pericia, tu arrojo, tu astucia... y a la Club Play, je (y, por qué no, gracias a mí también). Disfrutá del final y nos vemos en la próxima estrategia.

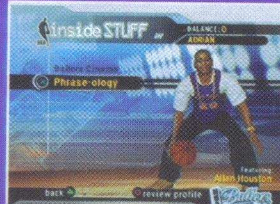
club play

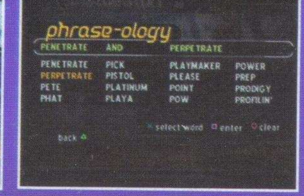
La "enbiei" callejera

En realidad, ningún deportista ha surgido jamás de un centro de alto entrenamiento. Los deportistas grosos de verdad se hacen desde abajo. Y, así como en Argentina tenemos los potreros, en "iuesei" tienen esas canchitas de cemento en las calles en donde los grones embocan la pelotita desde pequeñajos. Y este juego trata justamente de eso: básquetbol duro, áspero y a todo o nada. Básquetbol callejero.

Walt Frazier: Ingresá la password PENETRATE AND PERPETRATE.
Baron Davis: Ingresá la password STYLIN ✖ PROFILIN.
Darryl Dawkins: Ingresá la password RIM WRECKER.
Rashard Lewis: Ingresá la password FAST FORWARD.
Equipo alternativo de Kobe Bryant: Ingresá la password JAPANESE STEAK.
Tracy McGrady: Ingresá la password LIVING LIKE A BALLER.
Tim Duncan: Ingresá la password MAKE IT TAKE IT.
Yao Ming: Ingresá la password CENTER OF ATTENTION.
Steve Nash: Ingresá la password HAIR CANADA.
Dikembe Mutombo: Ingresá la password IN THE PAINT.
Traje alternativo de Kevin Garnett: Ingresá la password BOSS HOSS.
Zapatillas especiales #1: Ingresá la password DUB DEUCE.
Traje alternativo de Ben Wallace: Ingresá la password RADIO CONTROLLED CARS.
Traje alternativo de Shaq: Ingresá la password DIESEL RULES THE PAINT.
Traje alternativo de Tony Parker: Ingresá la password RUN AND SHOOT.
Habilitar a todos los jugadores: Ingresá la password NBA BALLERS TRUE PLAYA.
Equipo alternativo de Carmelo Anthony: Ingresá la password NEW TO THE GAME.
Casa de Kobe Bryant: Ingresá la password EURO CRIB.
Película especial #3: Ingresá la password NBA BALLERS RULES.
Película especial #4: Ingresá la password HATCHET MAN.
Película especial #5: Ingresá la password SLAM IT.
Zapatillas especiales #2: Ingresá la password COLD STREAK.
Zapatillas especiales #3: Ingresá la password LOST YA SHOES.
Equipo alternativo de Allan Houston: Ingresá la password KNICKER BOCKER PLEASE.
Equipo alternativo de Antoine Walker: Ingresá la password BALL HAWK.
Equipo alternativo de Darko Milicic: Ingresá la password NBA FASTBREAK.
Equipo alternativo de Eddie Jones: Ingresá la password BALLER UPRISING.
Equipo alternativo de Latrell Sprewell: Ingresá la password SPREE.
Equipo alternativo de Lebron James: Ingresá la password KING JAMES.
Equipo alternativo de Magic Johnson: Ingresá la password LAKER LEGENDS.
Equipo alternativo de Mike Bibby: Ingresá la password DREAMS ✖ SCHEMES.
Equipo alternativo de Oscar Robertson: Ingresá la password AINT NO THING.
Equipo alternativo de Pau Gasol: Ingresá la password POW POW POW.
Equipo alternativo de Paul Pierce: Ingresá la password CELTICS SUPREME.







Blue Eyes Ultimate Dragon (4500/3800) 380

Blue Eyes White Dragon (3000/2500) 001

Blue-Winged Crown (1600/1200) 636

Bear Trap (Trap) = Harpy's Feather Duster (Magic)
Blast Juggler (800/900) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Candle of Fate (600/600) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Charubin Fire Knight (1100/800) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Darkfire Dragon (1500/1250) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Dragon Piper (200/1800) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Fire Eye (800/600) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Firegrass (700/600) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Fireyarou (1300/1000) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Flame Swordsman (1800/1600) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Flame Viper (400/450) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Hinotama Soul (600/500) = Crimson Sunbird (2300/1800)

Bolt Escargot (1400/1500) 460

Beast Fangs (Equip)
Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Crawling Dragon (1600/1400) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Curse of Dragon (2000/1500) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Dark Energy (Equip)
Dragon Zombie (1600/0) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Gaia the Dragon Champion (2600/2100) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Harpie's Pet Dragon (2000/2500) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Kairyu-shin (1800/1500) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Kaiser Dragon (300/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Meteor Dragon (1800/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Parrot Dragon (2000/1300) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Red-Eyes Black Dragon (2400/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Sea King Dragon (2000/1700) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Sectarian of Secrets (700/500) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Seiyaryu (2500/2300) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Sky Dragon (1900/1800) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Stone Dragon (2000/2300) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Thousand Dragon (2400/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Thunder Dragon (1600/1500) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)

Bolt Penguin (1100/800) 461

Air Marmot of Nefariousness (400/600) = Tripwire Beast (1200/1300)
Aqua Snake (1050/900) = Bolt Escargot (1400/1500)
Baby Dragon (1200/700) = Thunder Dragon (1600/1500)
Blackland Fire Dragon (1500/800) = Thunder Dragon (1600/1500)
Boo Koo (650/500) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Change Slime (400/300) = Bolt Escargot (1400/1500)
Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Crawling Dragon (1600/1400) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Curse of Dragon (2000/1500) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Darkfire Dragon (1500/1250) = Thunder Dragon (1600/1500)
Dorover (900/800) = Bolt Escargot (1400/1500)
Dragon Zombie (1600/0) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Gaia the Dragon Champion (2600/2100) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Gate Deeg (700/800) = Tripwire Beast (1200/1300)
Gruesome Goo (1300/700) = Bolt Escargot (1400/1500)
Guardian of the Sea (1300/1000) = Bolt Escargot (1400/1500)
Kairyu-shin (1800/1500) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)







Todas las fusiones especiales

Sí, leiste bien, macho. Esta es nada menos que la octava parte de esta increíble guía. Ocho informes consecutivos, bien detalladitos y con todas las combinaciones que podés realizar con absolutamente todas las cartas para ejecutar las más poderosas fusiones especiales del Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories. Esto ya es un récord, ¿no?

Nota: *En este listado te nombramos cada carta por orden alfabético (resaltado) y luego las cartas con las que la podés combinar y el resultado que obtenés. Además, recordá que en este listado no vas a encontrar las fusiones generales. Tené en cuenta también que no todas las cartas poseen fusiones especiales. En estos casos, sólo vas a encontrar el nombre de la carta en cuestión sin un listado debajo.*



Kaiser Dragon (300/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Kanikabuto (650/900) = Bolt Escargot (1400/1500)
Koumori Dragon (1500/1200) = Thunder Dragon (1600/1500)
Lesser Dragon (1200/1000) = Thunder Dragon (1600/1500)
Lucky Trinket (600/800) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Metal Dragon (1850/1700) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Meteor Dragon (1800/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Milus Radiant (300/250) = Tripwire Beast (1200/1300)
Mystic Lamp (400/300) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Mystical Elf (800/2000) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Obese Marmot of Nefariousness (750/800) = Tripwire Beast (1200/1300)
Ooguchi (300/250) = Bolt Escargot (1400/1500)
Parrot Dragon (2000/1300) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Petit Dragon (600/700) = Thunder Dragon (1600/1500)
Red-Eyes Black Dragon (2400/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Sea Kamen (1100/1300) = Bolt Escargot (1400/1500)
Sea King Dragon (2000/1700) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Seiyaryu (2500/2300) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Spike Seadra (1600/1300) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Stone Dragon (2000/2300) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Sword Arm of Dragon (1750/2030) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Thousand Dragon (2400/2000) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Thunder Dragon (1600/1500) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
Time Wizard (500/400) = The Immortal of Thunder (1500/1300)
Turtle Tiger (1000/1500) = Bolt Escargo (1400/1500)
Twin Long Rods #2 (850/700) = Bolt Escargot (1400/1500)
Wicked Dragon with the Ersatz Head (900/900) = Thunder Dragon (1600/1500)
Yamatano Dragon Scroll (900/300) = Thunder Dragon (1600/1500)
Zone Eater (250/200) = Bolt Escargot (1400/1500)

Bone Mouse (400/300) 548

Abyss Flower (750/400) = Wood Remains (1000/900)
Air Marmot of Nefariousness (400/600) = Shadow Specter (500/200)
Ancient Jar (400/200) = Stone Ghost (1200/1000)
Armed Ninja (300/300) = Zombie Warrior (1200/900)
Bean Soldier (1400/1300) = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Boo Koo (650/500) = Magical Ghost (1300/1400)
Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Skelgon (1700/1900)
Crawling Dragon (1600/1400) = Skelgon (1700/1900)
Curtain of the Dark Ones (600/500) = Magical Ghost (1300/1400)
Darkworld Thorns (1200/900) = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Djinn the Watcher of the Wind (700/900) = Magical Ghost (1300/1400)
Dragon Piper (200/1800) = Fire Reaper (700/500)
Griggle (350/300) = Wood Remains (1000/900)
Guardian of the Labyrinth (1000/1200) = Zombie Warrior (1200/900)
Hero of the East (1100/1000) = Zombie Warrior (1200/900)
Hurricail (900/200) = Magical Ghost (1300/1400)
M-Warrior #1 (1000/500) = Magical Ghost (1300/1400)
Mammoth Graveyard (1200/800) = Great Mammoth of Goldfine (2200/1800)
Man-eater Bug (450/600) = Wood Remains (1000/900)
Man Eater (800/600) = Wood Remains (1000/900)
Masked Clown (500/700) = Zombie Warrior (1200/900)
Metal Dragon (1850/1700) = Curse of Dragon (2000/1500)
Milus Radiant (300/250) = Shadow Specter (500/200)
Morphing Jar (700/600) = Stone Ghost (1200/1000)
Muka Muka (600/300) = Stone Ghost (1200/1000)
Mushroom Man (800/600) = Wood Remains (1000/900)
Mystic Lamp (400/300) = Magical Ghost (1300/1400)
Petit Dragon (600/700) = Dragon Zombie (1600/0)
Phantom Dewan (700/600) = Magical Ghost (1300/1400)
Skull Servant (300/200) = Magical Ghost (1300/1400)
Snakeyashi (1000/1200) = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
Swordsman From A Foreign Land (250/250) = Zombie Warrior (1200/900)
The Bewitching Phantom Thief (700/700) = Magical Ghost (1300/1400)
Time Wizard (500/400) = Magical Ghost (1300/1400)
Unknown Warrior of Fiend (1000/500) = Zombie Warrior (1200/900)
White Dolphin (500/400) = Corroding Shark (1100/700)
Yamatano Dragon Scroll (900/300) = Dragon Zombie (1600/0)





ROBOTECH INVASION



Vicious Cycle regresa al universo de Robotech con una secuela repleta de acción. Invasion es un juego redicalmente distinto al anterior, pero pinta para ser mucho mejor también.

Vicious Cycle se mandó un laburo de aquellos recreando el espíritu del viejo y legendario anime de Robotech para su Robotech: Battlecry. Este juego, ambientado durante la primera saga de la serie (esa con Rick Hunter, Lisa Hayes, Min-Mei y demás), te permitía ponerte al mando de uno de los famosos Veritech y gozar de una acción que casi no te daba descanso. Esta secuela, en cambio, tiene lugar durante la tercera saga y los combates se realizan sobre suelo firme y no en el aire.



Los Invid, además de grandotes, tienen mal carácter.

ROBOTECH: INVASION

Distribución
Global Star Software
Desarrollo
Vicious Cycle
Género
Acción / FPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
8
Fecha de Lanzamiento
Octubre 2004

Un Cyclone en plena transformación.

La invasión de los bichos fuleros

Invasion tiene lugar en una Tierra invadida por los Invid, una raza alienígena de aspecto "insectesco" que viaja de planeta en planeta consumiendo sus recursos naturales con el fin de fabricar una sustancia llamada Protocultura, la cual les es de vital importancia para sobrevivir. Para el año 2038, la Tierra está dominada por los Invid pero la Robotech Expeditionary Force (REF) ha decidido reclamar el planeta que les pertenece. Vos comenzás controlando a Locke, un soldado de la REF hospitalizado por serias heridas. Cuando Locke se recupera, parte a hacer lo que los pibes como él mejor hacen: correr, saltar, disparar y liquidar a cuanto Invid se le cruce. Durante su gesta, Locke conoce a Tasha, una minita, también miembro de la REF, que formaba parte de un escuadrón destinado a descubrir cómo hacían los Invid para infiltrar espías en la REF. Con el correr del tiempo, vas a dejar de controlar a Locke para jugar con Tasha y las diversas historias que se suceden de ahí en más, se van entrelazando de manera magistral, llevándote al punto de tomar decisiones cruciales que van a afectar el final del juego.



Un bosquejo de uno de los gigantescos escenarios de Robotech: Invasion.

En dos ruedas... y a pata también

El vehículo estrella en Robotech: Invasion es el Cyclone, una máquina maravillosa capaz de transformarse de una moto a una soberbia armadura de combate (tal y como en el anime). Dado que la acción transcurre en tierra, este juego se asemeja mucho a un FPS, aunque podés cambiar libremente las cámaras en cualquier momento del juego, adoptando la vista de un TPS (Third Person Shooter). Los pibes de Vicious Cycle aseguran que los escenarios van a ser enormes, por lo que te vas a ver obligado a usar tu Cyclone como moto para poder recorrer las largas distancias que separan a un punto de otro en los mapas. Por supuesto, en el camino, estate atento a cualquier emboscada por parte de los Invid. En cuanto a las armas, vas a contar con tu confiable pistola Gallant, la cual podés mejorar para convertirla en un rifle de asalto o un rifle Sniper. También hay varias armas basadas en Protocultura, pero aún no se ha revelado cuáles son en detalle. Poseés también dos tipos de visión diferentes para luchar: una visión nocturna que te sirve, lógicamente, para detectar enemigos durante la noche, y una visión termal que no sólo viene bárbaro para ubicar Invid, por ejemplo, en el medio de un frondoso bosque, sino también para detectar minas y trampas enterradas por el enemigo.



¡Tomá, bicho malo! ¡Devolveme mi planetita!

De todo un poco

Las misiones con las que te vas a encontrar a lo largo del juego abarcan objetivos como rastrear a enemigos, proteger a ciertas personas, escoltar a otras y, por supuesto, darle palo y palo a los Invid. Invasion también tiene ciertos elementos de RPG como, por ejemplo, personajes que te vas a encontrar a lo largo de la aventura y con los cuales podés interactuar para obtener información u objetos valiosos. Además, el juego trae un modo Multiplayer on-line para hasta ocho jugadores que incluye, por ahora, los modos Deathmatch y Cooperative.

Si sos un fan del anime, uno de los más grosos y legendarios que se hayan hecho jamás, la vas a pasar joya con este juego. Y, si sólo querés pasar un rato de acción y adrenalina puros en un juego magistralmente realizado, Robotech: Invasion también es una de las mejores alternativas que vas a encontrar.

club play



El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Juego: SMURF RACER - 8.00
Por Zarce Fernández

Empresa: Infogrames.
Referencia: Crash Team Racing.
Género: Arcade / Carreras.
Idioma: Inglés, francés, castellano.
Comentario: Los pitufos volvieron. Estos extraños seres, para todos aquellos pequeños borregos que no los conocen, son unos dibujitos que existían en mi epoca (lejana ya...). Acá los tenés con sus autos.

Presentación: 7,50 - Muy buena. Ls personajes son muy parecidos a los de los dibujos y, en el camino, lo pisan al pobre de Asrael...
Gráficos: 6,50 - Es cierto que se parecen mucho a los dibujitos pero, bueno... podrían estar mejor.
Sonido: 4,50 - No tiene música. Es cierto que son dibujitos y los motores no van a sonar como un F1, pero me hacen acordar al torno del dentista.
Jugabilidad: 7,00 - Muy buena. Los autos son muy maniobrables y las pistas, muy diferentes entre sí.
Torneos: 7,00 - Tenés tres tipos de carreras. No hay mucha variedad, pero son entretenidas. Además, cada personaje tiene una forma diferente de atacar a sus enemigos.
Diversión: 8,50 - Es muy divertido, con personajes ocultos para sacar y modos de juegos muy variados.
Puntaje: 8,00 - Por historia y porque es un género divertido, se merece un lugar entre tus juegos.
Consejo: No malgastes todos tus misiles: dejalos para cuando veas que tus rivales se te alejan mucho.



Juego: BUGRIDERS - 2,50
Por Zarce Fernández

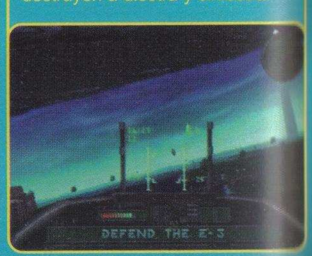
Empresa: GT.
Referencia: -
Género: Arcade / Carrera (de insectos.,. puaj).
Idioma: Inglés.
Comentario: El emperador Leptus se está muriendo y hay que elegir un sucesor en el trono de Entymon: el que gane estas carreras, será el nuevo emperador.

Presentación: 7,00 - A pesar de no tener buenos gráficos, tiene un buen sonido y le da un buen inicio a la aventura, además de presentarte a los personajes.
Gráficos: 6,00 - Los escenarios están muy bien diseñados y los personajes también, lástima que los hayan hecho tan chiquitos.
Sonido: 3,00 - Muy malo... La música te taladra la cabeza y los sonidos del juego en sí, son cualquier cosa.
Jugabilidad: 5,00 - Es cierto que no podés hacer mucho pero, bueno... te tiene siempre ahí, porque le tenés que dar velocidad y es algo constante.
Torneos: 4,00 - No hay mucha variedad, como en cualquier juego de carreras... salvo el modo Exterminio que te entretiene por un rato.
Diversión: 3,00 - Aburrido al extremo... el modo Exterminio te divertirá por unos minutos y después le vas a querer pegar al que te vendió el juego.
Puntaje: 2,50 - Tenés tantos juegos lindos para la Play... no malgastes tu plata.
Consejo: El mejor consejo que te podemos dar es que elijas a Dalin, debido a que tiene un perfecto equilibrio entre velocidad y agilidad. Después, no le pegues de más a tu insecto porque le va a doler.

Juego: INDEPENDENCE DAY - 6,00
Por Zarce Fernández

Empresa: Fox Interactive.
Referencia: Sea Harrier.
Género: Arcade / Aviones.
Comentarios: Es cierto que, después de tan grosa película, te esperás un juego espectacular... Y sí, es entretenido, pero los gráficos y el sonido son muy pobres.

Presentación: 6,00 - No tiene, pero las escenas animadas están buenas. Son las de la película y se ven realmente muy bien.
Gráficos: 4,00 - Muy pobres. La verdad es que se esperaba más de este título y de esta empresa.
Sonido: 3,50 - Cansador. La voz de tu compañero... te dan ganas de tirarle a él en vez de a los aliens. Y, después, el pitido de cuando te tienen en la mira parece la alarma de los despertadores que venden en Constitución.
Jugabilidad: 7,00 - Buena; podés maniobrar y hacer lo que quieras con tu avión. Es cierto que el espacio es limitado al principio, pero eso no deja de darte a vos el control.
Historia: 8,00 - Un grupete de aliens viene a hacer bolsa todo... tu misión es la de protegerme a mí (principalmente) y a toda la gente de la Tierra.
Diversión: 7,00 - Es atrapante. La verdad es que podés pasar un buen rato... y el modo Multiplayer está barbaro.
Puntaje: 6,00 - La verdad es que los aspectos de diseño del juego no son buenos, pero es muy entretenido y vale la pena dedicarle un tiempito.
Consejo: No pierdas el tiempo matando a tus enemigos; concentrate en los generadores porque, sinó, se pudre todo y los aliens destruyen a diestra y siniestra.





El Ojo Clínico

Juego: WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8 - 9.20
Por Adrián Carrión

Empresa: Konami.
Referencia: WE7.
Género: Deportivo / Fútbol.
Idioma: Japonés.
Comentario: Muchos cambios y mejor gambeta. La contra es que perdimos los disparos de novela que tenía el WE7 Int. Version.

Presentación: 6,00 - Típica presentación Winning. Eso ya me está aburriendo. Te apuesto a que, si mirás las presentaciones desde el WE4 en adelante, no vas a poder distinguir de qué juego es cuál. En los aspectos de sonido y video, es excelente.
Gráficos: 8,80 - Podrían estar mucho mejor; las caras de los jugadores han sufrido una deformación tremenda con respecto al WE7 y ya no se parecen tanto a sus símiles reales. Los efectos de clima están muy bien logrados. Los estadios son muy buenos aunque la gente es de papel.
Sonido: 9,30 - Muy buena música; los efectos de sonido, tienen mucha definición.
Jugabilidad: 9,00 - Los nuevos movimientos agregados a la gambeta le dan más fuerza al ataque haciendo que te esfuerces mucho más en la defensa. El sistema de disparo se ha tranformado en algo complicado de manejar. La jugabilidad es mucho más dinámica ya que los jugadores no son tan maricones como en el WE7.
Torneos: 10,00 - Un Master League para chuparse los dedos.
Diversión: 8,00 - Quien recién empieza, le va a llevar algo de tiempo encontrarle la mano y puede que lo deje archivado. Para el que siempre jugó, ya sabés cómo divierte el WE.
Puntaje: 9,20 - Muy bien. Disfrutalo.
Consejo: El juego tiene algunos bugs (errores), y uno muy común es en los laterales (saca el lateral, pero no). Si esto pasa, fuiste, man: reseteá la Play.





Juego: BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 - 8.00
Por Carlos Grgurevic

Empresa: Black Isle.
Referencia: Champions of Norrath.
Género: RPG.
Idioma: Inglés.
Comentario: Realmente, muy bueno y, sobre todo, mejor que el primero, ya que tiene más personajes y más magias. Se juega de a dos y podés sacar personajes ocultos que están realmente copados.

Presentación: 6,50 - Podría estar mejor, aunque lo bueno es que sigue el hilo de la historia del juego anterior ya que empieza justo donde terminó el otro.
Gráficos: 8,50 - Muy copados. Los personajes están muy bien logrados.
Sonido: 9,00 - La música del juego es excelente. Los efectos de sonido no están a la altura de la música, pero no dejan de ser buenos.
Jugabilidad: 9,00 - Los controles son tan simples que, en lugar de jugar un RPG, te va a parecer que estás jugando cualquier otro juego de aventuras.
Historia: 8,00 - La historia zafa, no es espectacular ni rebuscada pero está buena y continúa al anterior.
Diversión: 9,00 - Muy entretenido, sobre todo si lo jugás de a dos ya que, al no ser un RPG por turnos, los combates son más dinámicos y divertidos.
Puntaje: 8,00 - Si te gustan los RPG, te va a gustar este juego, no sólo por lo bueno que está, sino por que hay pocos juegos de este género que se puedan jugar de a dos.
Consejo: Tené cuidado con unos bichos de cuatro patas que comen metal ya que, si tenés equipadas armaduras o armas de metal, te van a morfar todo y vas a quedarte en bolas.

Juego: FORBIDDEN SIREN - 7,50
Por Nahuel González

Empresa: Sony Computer Entertainment.
Referencia: Fatal Frame 2.
Género: Aventura / Terror.
Idioma: Inglés.
Comentario: Otro juego de terror desembarca en la Play 2. No es de los mejores, pero te va a dar miedito.

Presentación: 7,50 - Un poco corta, con interesantes gráficos y sonido envolvente. Una lástima que dure casi nada.
Gráficos: 8,00 - Bastante bien realizados, aunque da la impresión de que pudieron haber sido mejores, al igual que los escenarios.
Sonido: 7,50 - Bastante bien. Da esa sensación de soledad que te hace cagar hasta las patas y mearte encima.
Jugabilidad: 6,50 - Hay veces que para, por ejemplo, encender un auto, tenés que hacer cinco mil pasos hasta lograrlo. Exceptuando esto y un par de cosillas más, no te va a traer muchos problemas. Muy copado el sistema para ubicar enemigos.
Historia: 7,00 - Un chico (Kyoya) estaba boludeando por el bosque, cuando descubre que se está llevando a cabo un extraño ritual... del que no quiere ser parte.
Diversión: 7,50 - Personalmente, a mí me copan los juegos de terror, pero este me dio la sensación de ser... "uno más"..
Puntaje: 7,50 - Si te gustan los juegos de terror, no te vas a aburrir, pero no esperes una gran cosa. Si no sos amante del género, te conviene empezar por otro.
Consejo: Aprovechá que podés usar el **L2** para observar desde otro punto de vista "mental" para saber si hay enemigos u otras cosas a tu alrededor.



Premio Eutanasia: Tunguska.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.



Correo Club Play

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.

Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.*

DANIEL GASTÓN AHUMADA
Capital Federal.

Hola, amigos de la Club Play:

El motivo de esta carta es que, si bien soy lector de su revista desde hace tres años, recién ahora me decidí a escribirles.

Quisiera empezar hablando de aquellos lectores disconformes con la revista. Yo les diría que deberían parar un poquito. En vez de criticar, habría que agradecerles por existir, porque ponen a nuestro alcance una buena revista. Y, además, es nacional, de acá. Es por eso que hay que defenderla y no tirarle palos ya que es la única que sigue en pie. Digo... porque a la competencia parece que se la tragó la tierra (bueh... no tanto, porque las vi dando vueltas por Parque Rivadavia a precio más barato... Mmm... hay que recuperar, ¿eh?).

Volviendo a lo anterior, puede ser que críticas como esa hayan sido lo que hundió a esa revista: leer el correo de lectores era una invitación a las piñas. Que Final Fantasy, que Resident Evil, que los mejores juegos son los RPG, que no, que son los de estrategias, que esto, que lo otro y que te rompo la boca. Los chicos de la revista eran como árbitros en un Titanes en el Ring.

Me parece perfecto que toda queja sea escuchada, pero algunos se van de mambo. Lo que quiero decir con todo esto es que nos pongamos las pilas y que valoremos el trabajo de los demás. Yo creo que ustedes se rompen el c... para que nosotros tengamos una revista cada mes y si cambian, es para bien. Así que limitémonos solamente a hablar sobre videojuegos, porque para eso está el correo y no para tirar pálidas.

Y, ya que estamos, hablemos de videojuegos...

Les comento que tuve la suerte de haberle sacado todo el jugo a la PS One (con grandes como el Metal Gear Solid, la saga de los Resident Evil -qué lástima que los pibes de Capcom se hayan pasado a la cajita violeta... me muero por jugar el RE Zero-, el Silent Hill, los Dino Crisis y los Parasite Eve). Pero lo bueno dura hasta que aparece algo mejor: la PS2. Lo que luché para conseguirla... hasta tuve que vender las revistas que tenía (que, por ese entonces, se llamaban Club PlayStation). Pero al final pude disfrutar del Devil May Cry, los GTA, Fatal Frame, Metal Gear Solid, RE Code Veronica X, Onimusha, Splinter Cell, Medal of Honor y mejor paro porque la lista no tendría fin.

Les deseo lo mejor y les pido que publiquen lo que puedan de mi carta. Nos vemos en la próxima.

PD: Un saludo a todo el staff, en especial para el capo de Alejandro y para el genio de Adrián.

Club Play: Gracias por tus palabras, Daniel. Cuando un lector que solamente nos conoce por medio del trabajo que realizamos, se toma la molestia de escribir algo así, nos llena de satisfacción. No quiero caer de nuevo en el ya conocido "estos comentarios son los que nos marcan que estamos haciendo las cosas bien". Pero, a falta de una mejor frase, es la pura verdad. Y nos da ganas de seguir dándole para adelante, a pesar de todos los obstáculos que debemos sortear día a día en nuestra querida y vapuleada Argentina. Las críticas, por su parte, siempre van a estar presentes. Son parte de este laburo y hay que aceptarlas y aprender de ellas, por más que algunas sean un tanto injustificadas.

Te mandamos un gran abrazo y esperamos que nos vuelvas a escribir pronto.

BOLSA DE VALORES CP
Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 1020 pesos.

NICOLÁS A. BORELLI
San Carlos de Bariloche, Río Negro.

Queridos amigos de la Club Play:

Les escribo para felicitarlos por la revista y hacerles unas preguntas...

1) ¿Para cuándo las estrategias del Final Fantasy VII y del Digimon 3 que vienen prometiendo desde hace un montón?

2) ¿Podrían publicar Game Shark para la versión en castellano del Final Fantasy IX y del Parasite Eve 2?

3) En el Digimon 1, después de pelear con Ogremon por primera vez, cuando bajo por el ascensor y quiero entrar a la fortaleza de Ogremon, hay un Agumon que no me deja pasar y no le puedo hablar. Me dijeron que la versión en castellano (la que yo tengo) está fallada. ¿Es verdad?

4) Todas las estrategias que hicieron estuvieron muy buenas pero, sin que se enojen, la del Final Fantasy VIII estuvo malísima. Por ejemplo, la primera parte termina después de matar a Norg y la segunda empieza cuando el jardín ya se puede mover. Y la parte de FH está después. Y aunque estuviera en orden, faltan cosas para hacer antes de ir ahí. O, para conseguir a Cactillion, dice: "¿Se acuerdan de esa isla..?". Es imposible que nos acordemos de dónde está si nunca antes la habían nombrado.

Bueno, ya está. Les mando un saludo muy grande a todos y no se enojen por la queja.



Correo Club Play

Club Play: Hola, Nicolás.

1) En el número que viene está la del Digimon 3 la del FFVII ya va estar, paciencia.

2) Ya lo hemos hecho. Los del FFIX saileron en las Club PlayStation #21 y #26 y en la Club Play #9, mientras que los del Parasite Eve 2 salieron en la Club PlayStation #18.

3) La estrategia del juego, salió en las Club Play #7 y #8..

4) Las críticas constructivas siempre son bienvenidas, Nicolás, tal y como le comentamos a Daniel en la carta anterior. Y sabemos que vos te quejás por el hecho de que querés ayudar a que la revista salga lo mejor posible. Así que, gracias. Igual, danos el derecho a defendernos...

Lo primero que tenés que saber es que la estrategia del FFVIII que salió publicada era una versión un tanto resumida de la que hicimos; de haberla publicado completa, nos habría llevado seis números en lugar de tres. Entonces, hubo cosas que tuvimos que sacar porque no eran esenciales para terminar el juego. Segundo, lo más importante que sucede luego de que matás a Norg es, justamente, que Balamb Garden se puede mover (todo lo que podés hacer dentro de Balamb Garden luego de matar a Norg, es intrascendente). En cuanto a lo de Fisherman's Horizon, tené en cuenta que éste es un RPG y, como tal, tenés una gran libertad de movimientos y podés hacer antes algunas cosas que otros jugadores hicieron después. Finalmente, en cuanto a lo de Cactuar Island y "el coso verde que aparece y desaparece", tenés razón: el texto donde se mencionaba a Jumbo Cactuar fue quitado de la versión final (por un tema de espacio) y no nos dimos cuenta de corregir el texto que vos mencionaste.

Saludos para vos, Nico, y para todo Bariloche (qué recuerdos...).

FERNANDO AMARILLA (13)
Glew, Buenos Aires.

Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.

Hola, queridos amigos de la Club Play:

Soy Fernando Amarilla, tengo 13 años y les digo una cosa: no me vengan con "amarilla, roja, expulsado", porque ya tengo los h... llenos con ese chiste. Bueno, vamos al grano...

1) En el Final Fantasy Tactics, ¿cómo se puede tener a Cloud desde el principio? Porque yo vi la CP#19 y Cloud está en la segunda pelea.

2) En le Alundra, ¿cómo hago para salir del lugar donde te vas cuando llevás las flores al cementerio?

3) ¿Qué juegos de RPG me recomiendan para PS One?

Eso es todo. Les mando un saludo a todos los que hacen la Club Play.

Club Play: Epa... qué manera de empezar... Tranqui, Fer: a nosotros no nos gusta verduguear a alguien para hacernos los graciosos. Eso se lo dejamos a los que tienen poca imaginación.

1) Esteee... Game Shark, mi estimado amigo.

2) Si son las flores que te da Sybill tenés que ir al santuario y en la parte de atrás usá el ramo. Después de eso, (y otras cosas) un portal azul va a aparecer a la derecha de tumba de Olen.

3) Final Fantasy VII, VIII y IX, Vagrant Story, Chrono Trigger, Chrono Cross, Legend of Mana, Legend of Legaia, Legend of Dragoon y la lista sigue y sigue y sigue...

Un abrazo, Fernando.

MATÍAS SAN SEBASTIÁN
Isidro Casanova, Buenos Aires.

Queridos amigos:

No puedo creer que exista tan maravillosa revista y me siento, con cada número que leo, más orgulloso de que en la Argentina haya talentos como ustedes. Sin más preámbulos, aquí están las preguntas...

1) Me enteré de que saldría la película del Driver y la segunda parte de la de Resident Evil. ¿Esto es cierto?

2) ¿Conocen el juego Legend of Legaia? ¿Qué les parece?

3) Mi hermano (el mayorcito) se rompió el c... laburando y se compró la PS2. ¿Me conviene comprar el Soul Reaver 2 si ni siquiera conozco el 1?

4) La PSX, ¿es la PS One?

5) ¿Saldrá para PS2 algún otro Monkey Island además del que ya salió?

Bueno, no rompo más y me despido. Los felicito. ¡Chau!

Club Play: 'Chas gracias, maestro. Ese es uno de los cumplidos más satisfactorios que jamás no hayan hecho (sniff...).

1) Lo del Driver es, en realidad, unos cortos que se hicieron para promocionar el Driv3r en su sitio de internet. Lo del RE2 es verdad: Milla Jovovich y compañía ya deben estar terminando la segunda parte de la película.

2) Es un excelente RPG. Las estrategias salieron en las Club Play #16 y #17.



Correo Club Play

3) Por supuesto. Puede que las historias que cuentan ambos juegos estén relacionadas, pero podés disfrutar perfectamente de uno sin haber oido mencionar siquiera al otro.

4) Sipi. Aunque PSX nunca fue el nombre oficial de la PlayStation. Son las siglas que le pusieron a la consola provisoriamente antes de que tuviera su nombre definitivo. Es más, ahora hay una nueva maquinola de Sony llamada justamente PSX, pero no tiene nada que ver con ls PS One.

5) Lamentablemente, no. El Escape from Monkey Island fue el último juego de la saga (aunque no sería raro que LucasArts nos sorprenda algún día... ojalá).

Saludos, Matías.

RAMIRO NASCIMBENE
La Plata, Buenos Aires.

Hola, capos de la Club Play:

Hace dos años que tengo la Play, pero hace poco tiempo que empecé a comprar su revista (sólo tengo cinco números). Les quería preguntar un par de cosas...

1) En el juego Mega Man X6, al ver las demostraciones, se ven algunos trajes que no se pueden elegir. Para habilitarlos, ¿se necesita algún truco que ya hayan publicado?

2) En mi Game Shark falta el juego de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories y algunos otros. Sin embargo, en la revista #14 figuran trucos de Yu-Gi-Oh! para Game Shark.

Espero que me contesten y que la revista siga tan copada. Chau.

Club Play: No te preocupes: podés conseguir todos los números atrasados que quieras. En esta misma sección figura el teléfono.

1) Tenés que encontrar las partes de los trajes recorriendo todo el juego (como en todos los Megaman).

2) Es porque tenés que ingresarlos manualmente.

Un abrazo.

MARTÍN OSCAR IGRIEGA (15)
Mar del Plata, Buenos Aires.

Hola, Club Play:

Me llamo Martín, tengo 15 años y, como bien supondrán por mi apellido, me cargan demasiado (y me dan ganas de mandar a todo el mundo a la m...). Voy a las preguntas...

1) ¿Qué juego es mejor, el FF-VIII o el Legend of Dragoon?

2) ¿Hay algún juego para PS One parecido al Age of Empires de PC?

Bueno, me despido y espero que sigan así. Chau.

PD: Tengo una hermana de 5 años que ya me rompió un FFVIII, dos Chrono Cross, un Metal Gear Solid y un Legend of Legaia. ¿La tengo que matar?

Club Play: No te preocupes, Martín. Tu apellido no es tan malo como pensás (conozco cada uno...).

1) Para mí, el FFVIII, sin duda alguna. Pero eso no significa que el Legend of Dragoon sea malo.

2) Igual "igual", no. Pero el Civilization 2 tiene muchos aspectos del AoE.

Saludos.

PD: ¡Pero por supuesto que no! ¿Cómo la vas a matar? Si andás necesitando una solución, ¿te pusiste a pensar que en los conventos de monjas no están permitidas las Play? (Je).

VÍCTOR RAÚL PELOSI (19)
Capital Federal.

Hola, fichineros capos de esta gran revista:

Les quiero contar que a fines de 2003 pude comprar la mejor consola del mundo (sip, estoy hablando de la todopoderosa PlayStation 2), gracias a un laburito que tuve durante un mes, más unos mangos que junté ayudando a mi vieja. A pesar de ser usada, me fijé atetamente que todo estuviese en perfecto estado. La conseguía con todo esto: chip II, tres joysticks originales, una Memory Card de PS2, una Memory Card de PS One, un Multitap y veinte juegos entre los que están el Dark Cloud, el SOCOM, el Tony Hawk's Pro Skater 4, el Virtua Fighter 4 y el Mortal Kombat 5. La verdad es que, a mis 19 años, es la mejor inversión que pude haber hecho (y todo eso por sólo $900). Bueh, es hora de las preguntas...

1) ¿Existen juegos para PS2 que soporten mouse y teclado? ¿Cuáles?

2) Con el HDD para PS2, ¿puedo instalarle a la consola un sistema operativo? ¿Y un navegador de internet? ¿Y el MSN?

3) ¿Algún truco para The Sims Bustin' Out?

Bueno, esto es todo. Me despido y, por favor, sigan así (o mejoren, je, je, je).

Club Play: A la pelota... Vos sí que tuviste suerte, che. Flor de negocio. Felicitaciones.

1) Los de estrategia.

2) ¿Sistema operativo? ¿para qué si tenés el de la PS2? Para el navegador tenés que conseguir el CD con el programa. Hay que tener cuidado con el HD, se han reportado algunos problemas con la gente que tiene ModChip en su máquina (como el Apple o el Magic)

3) Sí. Los publicamos en el número pasado (CP#23).

Correo Club Play

Un abrazo, Víctor.

IVÁN GABRIEL NOVALES (12)
San Fernando, Buenos Aires.

Queridos amigos de la Club Play:

Les comento que su revista es como un amigo que me acompaña en mi largo tiempo en el baño (especialmente, el RVM, ¿vistessss?). Bueno, vamos a las questions, nomá'...

1) ¿Qué es una S-Box?

2) Los Game Shark en CD para PS One, ¿sirven para PS2? Si no sirven, ¿dónde consigo el que sirve y cuánto duele?

Bueno, eeeeeso es todo, amigos.

PD: Les quería decir que la super negra es mala (la de Cine Z, no) ya que me envicié tanto que ahora, para jugar, tengo que usar anteojos.

Club Play: Y, bueh... que no se diga que nuestra revista no presta servicios de toda clase, che.

1) Es una X-Box mal escrita (si te fijás, la S está justo arriba de la X en los teclados de computadora y en las máquinas de escribir).

2) Los GameShark de PSOne sirven en la PS2 pero para los juegos de PSOne, si querés usarlos en los juegos de PS2 tenés que comprarte el GameShark 2 o el 3.

Saludos.

PD: Y bueh... dicen que "no hay mal que por bien no venga"... y que "a caballo regalado no se le mira el diente"... y "duerme con niños y amanecerás mojado", o "siempre que llovió, paró"... y tantas otras cosas.

LUCAS CASTRO (13)
Capital Federal.

Muchachos de la CP:

Les comento que tengo dudas y críticas para que me disipen...

1) Tengo la PS2 con el chip Magic 3 y es una estafa ya que las copias en CD no vienen completas. Y si, por ejemplo, en el Half-Life, me caigo a un precipicio, el juego se tilda. Los juegos en DVD tampoco me andan bien: el MGS2, por ejemplo, se traba en las animaciones. Y, para colmo, el chip no me deja leer juegos originales. ¿Qué me conviene? ¿Sacarle el chip y comprar juegos originales o comprar copias en otro lado?

2) Eh, muchachos... quedaron en off-side. ¿Cómo que el laburo es para más de quince años? Yo tengo trece y pasé el MGS en un fin de semana, el FFIX en una semana, el FFVII en dos, el FFVIII en un mes y muchos otros títulos bien completitos.

3) El FFVII, ¿salió para PS2? ¿Qué mejoras tiene? ¿Tiene las animaciones finales con los personajes secretos? ¿Se puede revivir a Aeris?

4) ¿Qué región de DVD lee la PS2?

5) ¿Va a salir el Battlefield 1942 para PS2?

Un pibe los llamó "teutones" porque son una civilización defensiva y ustedes son los defensores de la Play. Me despido esperando que un día podamos unir espadas, defensores.

Club Play:

Hola, Lucas.

1) En realidad, yo te aconsejaría que le cambies el chip. Aunque, por supuesto, lo mejor siempre es comprar juegos originales (aunque sean más caros) porque tenés la garantía de la empresa de que el juego funciona a la perfección.

2) Porque se entiende que la gente a partir de esa edad es más responsable, ya que hay fechas que respetar y eso no se puede modificar. Si te sentís mucho más responsable, están de acuerdo tus padres, y cumplís con el resto de los requisitos comunicate con nosotros para que te evaluemos.

3) El FFVII no salió ni va a salir para PS2 (por lo que se sabe hasta ahora). Lo que sí está en marcha es el FFVII: Advent Children, del cual habláramos ya en números pasados. Se trata de una película de animación que narra eventos sucedidos justo después del final del FFVII. Por ahora, sólo está programada para la PSP (PlayStation Portable), pero es posible que salga para PS2 (repito, en formato de película, no de juego).

4) Si es original, la PS2 lee solamente Norma Uno (excepto que uses el DVD Region X, un programa para cambiarle la norma a la play). Si tiene un chip para DVD, debería leer tanto la Norma Uno como la Norma Cuatro... pero viendo el chip que tenés vos, me parece que no va a leer ni a Norma Pons (je).

5) Por ahora no.

¡Eso! ¡Al infinito y más allá! (Ah, no... ese no tiene espada...).

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

Si querés recibir la Newslettter de la Club Play cada mes en tu casilla de correo electrónico, envianos un e-mail a: **newsletter@maydaycomics.com** (sin "subject" ni nada). Esta dirección no toma mensajes sino sólo direcciones (así que ni te molestes en escribir, je).

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para dos lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.



Un despiadado hombre ha escapado de la más inviolable de las prisiones. Criaturas demenciales se han lanzado tras sus pasos, sacudiendo el mundo de la magia hasta sus cimientos... y el presagio de un terrible desenlace flota en el aire...

Por Leonardo Irianni

CONTROLES

Asignar magia, pocion, bomba.
Cambiar personaje/ Volar.
Acción.
Trabar mira.
Llamar a tus compañeros.
Vista cinematográfica.

Harry Potter & the Prisoner of Azkaban

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Harry: Nuestro buen amigo puede saltar abismos, colgarse sobre sogas y bajar de ellas. Además, posee el Mapa del Merodeador que le permite ver todas las salas de Gryffindor incluídas las ocultas (marcadas en el mapa con color verde). Su hechizo *Carpe Retractum* le permite llegar hasta lugares a los que los demás no pueden. Además, con excepción de Patronum, puede matar Dementores. Harry no posee desafíos.

Ron: Puede revelar las áreas ocultas del mapa tocándolas y puede revisar las bibliotecas de Gryffindor para sacar ítems de ellas. Ron también puede equipar y usar las bombas fétidas y boñiga. Su magia *Lumos Duo* le permite iluminar objetos como las bolas de cristal que le permiten llegar a áreas escondidas. Ron posee el desafío de las bombas fétidas.

Hermione: Hermione puede pasar por lugares pequeños en que sus amigos no caben. Posee el hechizo *Glacius* con el que puede, por ejemplo, congelar las chimeneas de Gryffindor para conseguir cromos, y también puede congelar agua para hacer cubos de hielo. Puede, asimismo, reparar cajas y puentes con su hechizo *Reparo*, revelar áreas ocultas con Draconifors y matar a los libros para conseguir cromos con Snuflifors. Hermione posee el desafío de las estatuas.

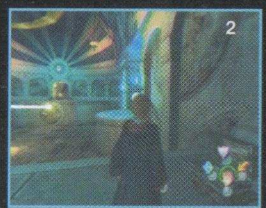
Bueh, empecemos...

EL DEMENTOR

Apenas tengas control de tu personaje, segui a Ron. Cuando el libro te ataque, marcalo con **R1** y dispará con ■ apenas se abra. Luego, ayudá a Ron con el cofre, pulsando ✖ en el otro lado y moviéndolo. Para vencer a los maguitos, tenés que marcarlos con **R1** y disparar (con ✖ y un direccional, te podés mover). Cuando caigan, avanzá hasta ver la escena. Ahora, tenés que llevar a Harry hacia atrás y sólo podés caminar (foto 1). Cuando el Dementor te ataque, esquivalo dándole duro al stick. Cuando llegues, vas a ver una escena animada.

EL MAPA DEL MERODEADOR

Mostrale el folio a Ron y hablá con Hermione para aprender el hechizo *Expelliarmus*. Asignalo al botón ▲ y practicalo con Ron (matá al libro). Pasá los próximos cuartos, abrí el cofre y andá con Fred y George. Luego de la escena, cambiá a Ron (con ●) y tocá la pared que está detrás de Fred y George. Pasá las dos puertas y, en el cuarto donde cae el piso, saltá (acercate al borde con Harry y él lo hará solo). Agarrá las pastillas y tocá los botones. Matá luego a los duendes, pasá por la puerta que se acaba de abrir, cambiá a Ron y tocá la pared del fondo. Luego, agarrá el cofre (foto 2) y toca **L1** para que Ron lo haga al otro lado. Movelo hacia la izquierda, subite a él, luego a la cornisa, agarrá el espejo y enderezalo. En el próximo puzzle, tirale un *Flipendo* al interruptor, subí por la soga y tirate en la otra punta. Abrí el cofre, matá al libro, subí la escalerita y acercate al llamador. Ahora, vola con Hedwig (con ●), agarrá el mapa y traéselo a Harry. Pasá por la puerta verde y movete con cuidado para que las armaduras no te vean (contás con una ayudita: vos podés ver las zonas que ellas miran). En el primer cuarto debés accionar un switch; en el segundo, tenés que permanecer entre las sombras para que no te vean (pegate a las paredes y agarrá los dos cofres). En el último cuarto, no debés dejar que el viejo te vea. Da toda la vuelta y, cuando le dé la espalda a la puerta, pasá. No hay nada más que hacer. Presioná **Select** y luego ✖ para terminar el día.



EL PRIMER DÍA DEL CURSO

Abrí el cofre y juntá a Hermione con el resto. Bajá al tercer piso por las escaleras, andá a la clase de Defensa contra las Artes Oscuras y, luego de la escena, bajá. Matá a los bichos, agarrá la olla con los tres personajes y ponela en el círculo amarillo de al lado. Continuá hasta que veas otra escena, activá el switch y mové el espejo del fondo. Luego, hacé saltar a Harry hasta la derecha del espejo y mové este hacia la izquierda.



Saltá al próximo y dale al sol que ves desde ahí. Pasá por la puerta y dale al engranaje varias veces para, luego, empezar a saltar por las plataformas (usá la nueva que sacaste con el engranaje). Disparale al otro engranaje para sacar la otra plataforma, seguí tu camino, tirale al próximo engranaje y bajá. Juntate con el resto y pasa por la puerta nueva. Para el próximo puzzle, primero ubicá a Ron y a Hermione en un cuadrado cada uno y luego, con Harry, mové la caja para subir a las vitrinas (foto 3) y avanzar saltando hasta el switch. Ahora, cambiá a cualquiera de los dos que quedan abajo, poné la caja en el cuadrado que faltaba y volvé a tu lugar. Pulsá el switch con Harry, subí la escalera y usá a Ron para tocar la pared del fondo. Seguí con Ron, tirale al engranaje y bajá. Usá a Hermione para pasar por la puerta entreabierta y mové el cubo de hielo para trepar por la izquierda. Subí, juntá los bloques a la derecha para pisar el switch (si lo hacés a la izquierda, tenés un par de cofres) y bajá. Mové el cubo de abajo hacia el fondo para pasar (no es difícil; no deberías tener problemas), abrí el cofre, seguí y mirá el libro para aprender el hechizo *Glacuis*. Ahora, equipalo en el ▲ y usalo para congelar el piso y llegar a la cornisa de enfrente. Si querés, matá a las antorchas y abrí el cofre. Continuá adelante y vas a ver un nuevo puzzle y un cofre al fondo. Para resolverlo, tirale *Glacius* a la plataforma celeste para que se haga un cubo. La idea es que lo uses para llegar al switch que está sobre la izquierda. Para eso, debés empujarlo por el laberinto y, luego, acomodarlo. Subí por la escalera, abrí el cofre a tu izquierda y congelá la lava para seguir. Luego de la escena, apagá los círculos de fuego con *Glacius* para que Harry y Ron lo liquiden. Cuando terminen, pasá por la puerta que se abrió y seguí hasta llegar al Boss (foto 4).





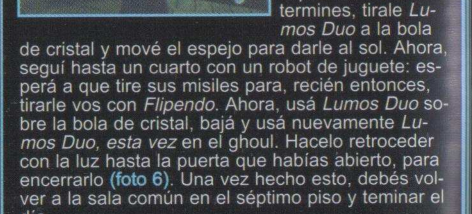
No es difícil; no hagas nada y esquivalo hasta que abra su boca y tire cuatro bolitas de fuego. Recién entonces usá *Glacius* en él y luego alejate: el muy guacho va a lanzar una explosión y luego te va a arrojar su brazo. Esquivá este brazo, ponete frente a las llamas y apagalo. Cuando el brazo ya no eche fuego, usá *Flipendo* para romperlo. Repetí el mismo procedimiento para su otro brazo. Una vez que se quede sin brazos, esperá a que abra su boca nuevamente y tirale *Glacius* para liquidarlo.

Ahora sí, volve a la clase, mirá la escena, andá hacia atrás y vas a ver un cofre en las escaleritas. Andá hacia arriba, pasá por la puerta hacia el pasillo y andá a la planta baja. Bajá las escaleritas, andá hacia la derecha y, en el cuarto siguiente, al final y a la derecha, hay un cofre. Entrá por la primera puerta de la izquierda, mirá la escena, levantá a Harry con ✖ y llevalo al frente de la clase. Agarrá las pociones, eqipalas (con ■ o ▲) y tomátela. Acercate a Harry y hacelo otra vez. Luego de la escena, andá al cuarto de al lado, abrí el cofre y terminá el día.

NEVILLE Y EL GHOUL

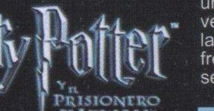
Dirigite al dormitorio de los chicos y abrí el cofre de Ron usando, justamente, a Ron (y el de Harry usando a Harry, si es que todavía no lo hiciste). Andá hasta la gran escalinata (te ubicás un poco, ¿no?) y bajá al quinto piso: te las vas a ver con Malfoy y su gente. Cuando lo derrotes, pasá por la puerta que ahora tiene un emblema, abrí los cofres en los cuartos siguientes (sólo hay uno cerrado por ahora, y sólo tiene grageas) y matá a las guitarras (foto 5). Entrá a la otra sala y, con Ron, abrí la caja grande que está sobre la derecha. Arriba, matá a los juguetes (moviéndote mucho, ya que hay poco lugar), continuá y agarrá el libro para aprender el hechizo *Lumos Duo*. Para eliminar a estos monstruitos, debés iluminarlos con *Lumos Duo* y tirarles *Flipendo*. Cuando termines, tirale *Lumos Duo* a la bola de cristal y mové el espejo para darle al sol. Ahora, seguí hasta un cuarto con un robot de juguete: esperá a que tire sus misiles para, recién entonces, tirarle vos con *Flipendo*. Ahora, usá *Lumos Duo* sobre la bola de cristal, bajá y usá nuevamente *Lumos Duo, esta vez* en el ghoul. Hacelo retroceder con la luz hasta la puerta que habías abierto, para encerrarlo (foto 6). Una vez hecho esto, debés volver a la sala común en el séptimo piso y teminar el día.





BUCKBEAK

Andá hasta la escalinata y luego hasta la planta baja. Bajá por la escalerita y seguí derechito, derechito hasta salir al exterior (¡lindo dia para hacer un asado!). Seguí derecho hasta ver una casa (foto 7), acercate para ver una escena animada y... ¡a volar! Primero tenés que inclinarte frente a Buckbeak (con ✖). Acto seguido, tomá carrera y despegá con ●. Con el mismo botón, volás y con ✖ lo "frenás". Tu misión es juntar los veinte murciélagos en dos minutos. Mandate al montón que está encima de donde arrancás y, cuando queden pocos, prestá mucha atención porque casi no se nota en dónde están (foto 8). Mirá la escena y fin del día.



Harry Potter & the Prisoner of Azkaban



ACTOS OSCUROS

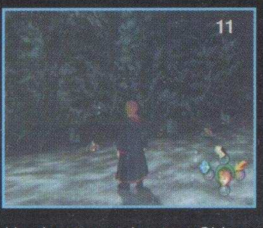
Seguí a Ron, matá al fantasma y continuá detrás de Ron hasta llegar a la planta baja (vas a ver por dónde fue). Una vez abajo, si querés, entrá a la sala de pociones para abrir un cofre (las estatuas no deben verte, así que ocultate entre las sombras). Cuando llegues, mirá la escena fallida de Malfoy, usá a Ron y tocá la pared que está frente a Harry (foto 9). Ahora, luego de bajar a los enanitos, seguí, abrí los cofres y llamá a Hedwig. Usalo para volver sobre tus pasos y, cuando llegue Hermione, andá hasta la reja y usá a Harry y a Ron para abrir la reja y dejar que Hermione pase por debajo. Congelá las llamas con *Glacius*, andá hacia la derecha, matá a los duendes y congelá el paso del agua (usalo de escalón). Seguí haciéndolo en los pisos superiores, matá a los duendes y mirá la escena. Rompé las cajas y andá sin miedo para aprender el hechizo *Reparo*. Usalo en los cachos de madera y ayudate con ellos para subir. Volvé a usar *Reparo* en el puente roto, regresá hasta donde habían quedado Harry y Ron, usá *Reparo* en la caja rota y tocá el switch. Luego, usá *Reparo* en el otro puente roto, cambiá a Ron, usá *Lumos Duo* en los duendes de humo y tocá **L1** para que los otros los maten (no olvides abrir el cofre). Luego, usá *Lumos Duo* para limpiar el camino de al lado y seguí. Ahora, no deben verte. Usá *Reparo* en la caja rota (foto 10), subí a la biblioteca y tené cuidado con el guardia. Cuando salgas, te vas a encontrar de vuelta en el cuarto de las armaduras: pasá sin ser visto. Seguí adelante, pasá por la puerta (no la de la Clase de Pociones, la otra), mirá la escena y a dormir...





CARPE RETRACTUM

Andá hacia la parte exterior de Gryffindor (como en la misión Buckbeak) y, cerca de donde estaba Buckbeack vas a ver una luz naranja en el cielo. Seguila para encontrarte con unas plantas carnívoras y tres Chizpurfles (foto 11). Debés usar a Ron e iluminar a los Chizpurfles con *Lumos Duo*. Andá moviéndote hacia las plantas (el bichito seguirá la luz), dejá que se lo coman y agarrá el caparazón que escupe. Hacé esto con los tres Chizpurfles. Luego, cambiá a Hermione, andá hacia Buckbeak, inclinate y subite a él. Volá hacia el mar y vas a ver otra luz naranja: tenés que atrapar tres Bllywigs con Buckbeak; es fácil. Luego, volá hacia la parte posterior del castilo y buscá otra luz naranja; bajate y vas a ver un árbol con fuego. Apagalo con *Glacius*, agarrá las semillas y volvé a Gryffindor para bajar a la clase de pociones (fuiste el primer día). Mirá la escena, subí al segundo piso (por la escalinata), abrí el cofre y entrá al aula. A continuación, matá a las antorchas congelándolas con *Glacius* y tirándoles *Flipendo*. Luego, apagá el fuego de las manivelas (con *Glacius*) y agarrá una con cada uno. Ahora, matá a todos los enanos. Cuando llegues, abrí la reja con Harry y Ron, y pasá con Hermione. Congelá el agua, pasá, abrí el cofre y tocá el switch. Pasá por la puerta, matá a todos los bichos (los voladores te envenenan) y agarrá las pociones. Seguí, congelá el agua en la parte del fondo, subí y accioná el switch. Ahora, congelá el agua, subí por la parte de la izquierda para mover el espejo hacia la luz y congelá el agua del piso para hacer un cubo. La cosa es así...

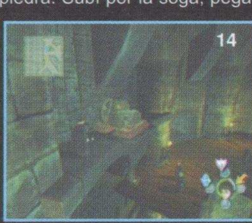


A la derecha hay dos cajas y a la izquierda, una. Mové el cubo de hielo a la derecha y luego hacia abajo. Rompé la caja junto al cubo de hielo, mové el cubo en esa dirección





y repará la caja que rompiste. Rompé la caja de la izquierda (la única) y mové el cubo otra vez a la derecha (donde estaba recién); ahora, rompé la otra caja (la única que no rompiste antes), mové el cubo en esa dirección y listo (si rompiste alguna caja con los bichos que muestra la foto 12, cuidate de su mordida porque te envenena). Seguí, mirá la escena y usá *Reparo* en la máquina rota. Luego, tirale un par de *Flipendos*, pasá por el puente, abrí el cofre y presioná el switch (foto 13). Ahora, cambiá a Harry y a Ron, y empezá a subir. Con Harry, subite a una soga del puente de piedra que hizo Hermione y tocá el switch (para alcanzarlo, tenés que pegarte a la pared y avanzar). Cambiá a Hermione y usá *Reparo* en el puente roto. Luego, en la próxima sala, matá a los bichos de humo con Ron, congelá el agua y dale luz a la bola de cristal. Bajá, congelá el agua y mové el espejo hacia la estatua. Congelá el charco de agua, mové el cubo de hielo hacia el sol que hay en el cuadrado central y subí por el puente que creaste. Matá a los bichos de humo, doblá a la izquierda para liberar a Harry y envialo con los demás. Andá a la derecha, abrí el cofre y ahora, con Harry, saltá hacia el puente de piedra. Subí por la soga, pegate a la pared y tirale un par de *Flipendos* al mecanismo (foto 14). Bajá por la soga, pasá por la puerta, subí y tocá el libro para aprender *Carpe Retractum*. Matá a los enanos y apuntale a la cabeza de dragón. Usá *Carpe Retractum* (antes, equipalo) y mantenelo. Presioná abajo para balancerte, usá otra vez *Carpe Retractum* en el gancho del piso igual que recién y usalo también contra los enanos con escudos para sacárselos y poder matarlos. Pasá y, cuando llegues al puente, usá *Carpe Retractum* en él. Saltá al otro lado y volvé a usarlo. Con todo el grupo, usá a Harry con *Carpe Retractum* en la pequeña reja y pasá con Har... no, con Hermione (usás más a la minita que al propio Harry, ¿te diste cuenta?). Andá a la izquierda y pulsá switch. Ahora, con Harry, usá *Carpe Retractum*



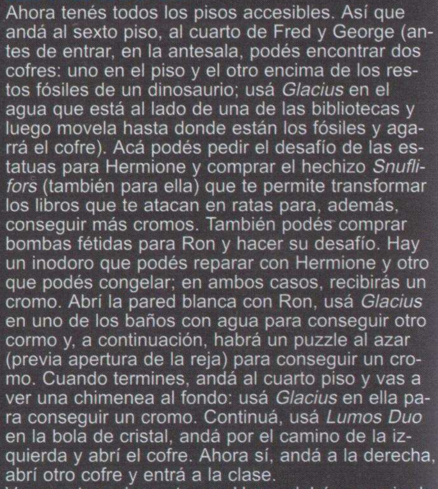


en los enanos con escudo, liquidalos a todos y pasá por la puerta. Otro Boss (foto 15).
Debés esperar a que deje de girar y usar *Carpe Retractum* en uno de sus escudos. Cuando se lo saques, éste se transformará en un monstruo. Tenés que esperar a que se pare y grite para atacarlo con *Flipendo*. Cuando le saques sus cuatro escudos, tomará cuatro espadas. Vos movete y, cuando se detenga, usá *Carpe Retractum* y listo. Pasá por la puerta, abrí el cofre y usá *Reparo* en los restos de madera junto a la biblioteca para abrir un cofre. Usá el *Carpe Retractum* en la manija que está al lado de la otra biblioteca para encontrar otro cofre; ahora, tomate un más que merecido descanso.



EL PATRONUS

Ahora tenés todos los pisos accesibles. Así que andá al sexto piso, al cuarto de Fred y George (antes de entrar, en la antesala, podés encontrar dos cofres: uno en el piso y el otro encima de los restos fósiles de un dinosaurio; usá *Glacius* en el agua que está al lado de una de las bibliotecas y luego movela hasta donde están los fósiles y agarrá el cofre). Acá podés pedir el desafío de las estatuas para Hermione y comprar el hechizo *Snufflifors* (también para ella) que te permite transformar los libros que te atacan en ratas para, además, conseguir más cromos. También podés comprar bombas fétidas para Ron y hacer su desafío. Hay un inodoro que podés reparar con Hermione y otro que podés congelar; en ambos casos, recibirás un cromo. Abrí la pared blanca con Ron, usá *Glacius* en uno de los baños con agua para conseguir otro cormo y, a continuación, habrá un puzzle al azar (previa apertura de la reja) para conseguir un cromo. Cuando termines, andá al cuarto piso y vas a ver una chimenea al fondo: usá *Glacius* en ella para conseguir un cromo. Continuá, usá *Lumos Duo* en la bola de cristal, andá por el camino de la izquierda y abrí el cofre. Ahora sí, andá a la derecha, abrí otro cofre y entrá a la clase.



Vas a estar solamente con Harry; debés empujar la caja por el camino para sacar un gancho donde debés usar *Carpe Retractum*. Luego, empujá la otra caja para abrir la puerta. El próximo puzzle consiste en empujar las cuatro cajas (una en cada esquina) para abrir la puerta. El problema es que los ganchos para llegar suben y se esconden, y hay muchas plataformas. Encima, te sigue un Dementor (para evitar que te agarre, podés quedarte colgado de alguna de las plataformas para que no te vea y se vaya). No puedo ayudarte mucho; sólo puedo decirte que el gancho que debés usar para llegar a la caja (obviamente, con *Carpe Retractum*) sube cuando llegás a una plataforma y baja cuando llegás a otra. Cuando termines, usá otra vez *Carpe Retractum* y abrí el libro para aprender *Patronus*. Este hechizo es como un *Flipendo* pero lo controlás vos y te sirve para matar al Dementor, así que hacelo y mirá la escena. Ahora, pasá por debajo de la reja con Hermione y aprendé *Draconi Fors*, que transforma los bustos de dragón para que escupan fuego. Volvé a la sala de estudio, pasá sin que te vean y usá *Draconi Fors* en el cortinado del dragón. Continuá, abrí los cofres, usá Draconi Fors en el próximo cortinado, andá hacia la izquierda sin que el guardia te vea y subí al tercer piso. Sobre la izquierda vas a ver un cortinado que podés quemar, el cual te lleva a un cromo (foto 16) pero también al segundo piso. En fin, que no te vea el guardia. Y en el próximo cuarto, no deben verte las armaduras tampoco.

Harry Potter & the Prisoner of Azkaban

Cuando llegues a la estatua, se activará una escena. Abrí los cofres, seguí y te las vas a ver con Malfoy y su gente. Cuando los bajes, usá *Reparo* en la estatua rota y después, cuando esté arreglada (foto 17), usá *Draconi Fors*. Una vez liberadas las haditas, tirales *Flipendo* hasta que dejen de volar; ahí, usá *Glacius* y agarralas (necesitás tres). Luego vendrán tres Dementores contra los que tenés que usar *Patronus* (guarda; disponés de poco lugar). Cuando termines, volverás a Gryffindor. Andá hacia tu izquierda, usá *Draconi Fors*, abrí el cofre, seguí y usá *Carpe Retractum* para agarrar un cromo. Bajá, pasá sin que te vean y subí al séptimo piso para ir al ala norte. Ahora debés revisar los estantes de la biblioteca con Ron para encontrar cinco bombas boñiga (entre pociones y grageas). Tirásela al troll sin que te vea y pasá (cuando el troll se dirija hacia la bomba, no te verá: pasale por al lado). Hacé esto con todos los trolls de la sala y guarda con los dos últimos: están muy cerca uno del otro. Atravesá la puerta, mirá la escena y dormí.

VICTORIA PÍRRICA

Dirigite hacia fuera, a los terrenos de Hogwarts. Caminá un poco hacia fuera y vas a ver un árbol con Doxys y sus huevos en el árbol (foto 18): usá *Carpe Retractum* en ellos para agarrarlos. Cuando tengas tres, andá a buscar a Buckbeak, subite con Harry y volá por la orilla hasta llegar a un muelle (seguí la luz naranja). Bajate y presioná ✖ para pescar. La idea es que uses *Carpe Retractum* pero, si tirás muy fuerte, el hechizo se romperá. Presioná el stick por la mitad para pescar. Cuando tengas tres, andate. Ahora, volvé por Buckbeak (sí, está lejos, pero hay dos cofres en el camino) y subite con Hermione. Buscá una luz naranja por el medio del castillo (foto 19) para dar con las libélulas. Para matarlas, usá *Draconi Fors* en la estatua apenas los bichos se acerquen. Agarralos y andá a la clase de pociones en las mazmorras. Mirá la escena y andá hacia fuera ¿Ves esa casa? Tenés que llegar hasta ahí con Buckbeak y Hermione. Cuando aterrices cerca de la casa, usá *Glacius* en el agua, trepate y usa *Draconi Fors*. Ahora, andá a la cancha de Quidditch (hacia tu derecha; la vas a reconocer por las banderas de la foto 20), mirá la escena animada y dormí.



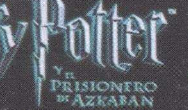




¡EXPECTO PATRONUM!

Andá hasta donde está Buckbeak (afuera de Gryffindor) y mirá la escena animada. Matá a los enanos quitándoles sus escudos y luego a las salamandras, apagándoles el fuego y usando *Carpe Retractum* para pasar. Matá a los Doxys, bajá al foso, repará la caja, subí, matá a los enanos y agarrá la caja con los Harry y Hermione. Movela para tocar el switch (foto 21), mirá la escena, arrastrá hacia atrás a Sirius Black y luego defendelo de los Dementores (foto 22). Mirá la escena. Ahora debés defender a Black nuevamente con *Expecto Patronum*. Esta vez, podes cargarlo (manteniendo ▲ apretado) para que sea más fuerte. El problema es que para llegar, debés abrir un camino entre todos los Dementores (foto 23) y atacar al que está





Harry Potter & the Prisoner of Azkaban



cerca de Black con un *Patronum* a máxima potencia cuatro veces. Tal vez tengas que hacerlo varias veces hasta que te salga. Cuando termines, mirá la escena, subite a Buckbeak y llegá hasta la torre que muestra la escena para terminar el capítulo.

EL ÚLTIMO DÍA DEL CURSO

Terminá todo lo que no habías hecho, como juntar todos los cromos que te falten y completar todos los desafíos. Como no hay mucho más que agregar, te voy a dar unas ayuditas para conseguir esto:

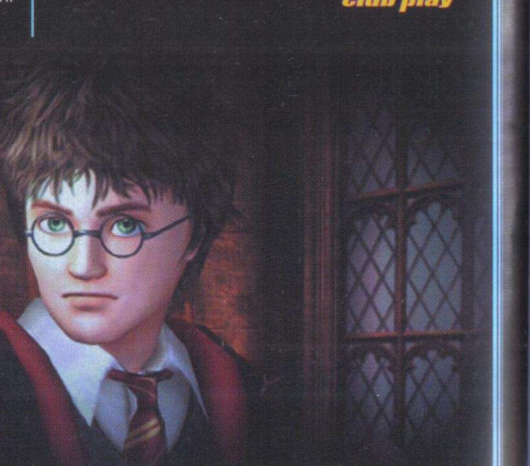
- Recordá que las áreas ocultas están marcadas en verde en el mapa de Harry; no te olvides de revisarlas todas. Podés abrir algunas con Ron y otras con el hechizo *Draconi Fors* de Hermione.
- En la clase de Historia de la Magia y en el primer piso, junto a una de las estatuas para Hermione, hay unas palancas que debés activar con *Carpe Retractum* para abrir salas nuevas.
- Para el desafío de Ron, debés encontrar esos "maceteros" y darlos vuelta con una bomba fétida. No son difíciles de encontrar, pero puede ser que tengas problema con un par: hay dos en la gran escalinata, uno en el pasillo de la dama gorda, otro en el ala norte (séptimo piso) y otros dos en la clase de transformaciones (debés trepar por unas cajas).
- Los cromos de coleccionista están todos en Gryffindor, a excepción de dos que ya los agarraste antes en la misión Victoria Pirrica; después les podés comprar otros dos a Fred y George, y conseguís otros cuatro al completar el desafío de Ron.

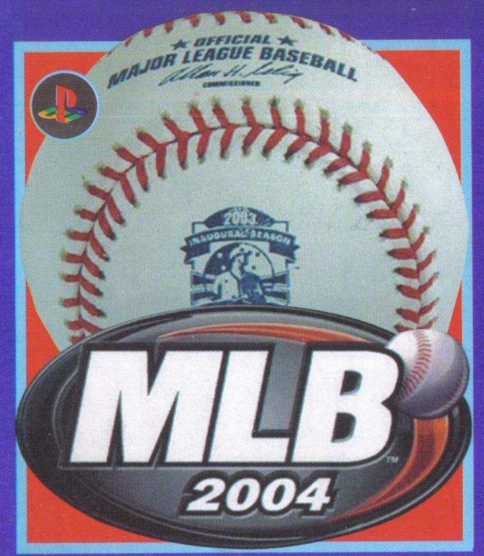


Ahora sí, cuando estés listo o te hayas aburrido de lo demás, hablá con el viejo que está en el vestíbulo de la planta baja (foto 24) para dar final al juego.

Felicitaciones. Acabás de terminar con éxito una de las mejores aventuras de Harry Potter. Hogwarts está nuevamente en paz... por lo menos, hasta que un nuevo y oscuro peligro aceche al mundo de la magia. Hasta entonces.

club play





¡Meishor Lig Béisbol!

'Ta bien... Este no es uno de esos deportes que, en Argentina, se diga "¡Fuaaaaa! ¡Qué de hinchas que tiene!". Pero eso no quita que se trate de una actividad que, cuando le entendés las reglas, se convierta en ago muy entretenido. Porque sabemos que son muchos los que le han dado una oportunidad al béisbol, acá van estos trucos...

Cuerpos grandes: Durante el juego, presioná **Start** para poner pausa y presioná ↑, ↓, ←, →, L1, L2, R2, R1.

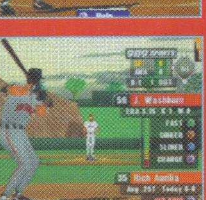
Sin cuerpos: Durante el juego, presioná **Start** para poner pausa y presioná **R1, R2, R1, R2**, ↑, ↓, ←, →.

Cabezas pequeñas: Durante el juego, presioná **Start** para poner pausa y presioná ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R1, L1, L1.

Jugadores rápidos: Durante el juego, presioná **Start** para poner pausa y presioná ←, →, →, ←, L1, R1, R1, L1.

Jugadores lentos: Durante el juego, presioná **Start** para poner pausa y presioná ←, ←, →, →, R2, R2, L2, L2.

Nombres de los programadores: Durante el juego, presioná **Start** para poner pausa y presioná **R1, R2**, →, →, ←, ←, L2, L1.



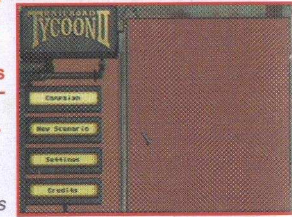


El capo de los trenes

Hoy en día existe una enorme cantidad de simuladores en los que podés administrar y llevar a la gloria (o al fracaso, por qué no) tu propia empresa, ciudad o edificio. En Railroad Tycoon tu objetivo es hacer que tu empresa de trenes llegue a lo más alto para que te conviertas en un verdadero magnate del transporte. Y es por eso que te damos acá estos trucos que van a hacer tu vida mucho más fácil...







Nota: *Estos trucos funcionan solamente en la versión europea y multilingüe del juego.*

Tren flotante: En el menú principal, presioná ↑, ↑, ↑, ↓, ■, ▲.

Habilitar todos los trenes: En el modo Campaign, mantené presionado **L2+R1+▲+✖**.

←1.000.000: Durante el juego, poné pausa y presioná **L1, L2, ▲, ■, ●, ▲, R1, R2**.

R.V.M
(recreate la vista, macho)

Uy, Dió... Otra vez no. Qué pesadilla, che. Me sigue a todas partes, no me deja tranquilo... me tiene repodrido...

Pero, ¿vos estás loco? Ojalá a mí me acosara una bestia así.

¿En serio?

¡Por supuesto!

Se llama Roberto.

Ufa...



News

Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

MANHUNT MATA DE VERDAD
Un pibe fue asesinado por un fan del juego.

El pasado mes de julio, en Londres, un adolescente de catorce años fue asesinado a golpes y puñaladas por otro de decisiete años. Hasta acá, esto parece una noticia policial más. Pero hete aquí que el asesino, Warren Le Blanc, admitió ser un fan incondicional de Manhunt,en el cual el protagonista es un convicto de la justicia que es contratado por un director de cine para realizar asesinatos de las maneras más salvajes y sanguinarias. El propio Le Blanc le dijo a la policía que "al principio, no tenía intención de matarlo, pero cuando vi la sangre, sólo seguí y lo golpeé más veces".
Manhunt, realizado por la famosa Rockstar Games, despliega un nivel de violencia demencial, y cuanto más aberrante sea la muerte, más puntos obtiene el jugador. Varios negocios de videojuegos ingleses ya están retirando al Manhunt del mercado, mientras que los ejecutivos de Rockstar y su empresa madre, Take-Two Interactive, han preferido no hacer comentarios al respecto.

A éste ya no lo vas a encontrar en ningún lado.

Muchas veces ustedes nos han visto despotricar contra aquella gente que asegura sin real conocimiento que los videojuegos violentos son el principal problema de los adolescentes. Y vamos a seguir haciéndolo. Pero también nos han visto decir en nuestras estrategias y trucos: "chicos, no hagan esto en sus casas". Si bien es cierto que el comentario tiene un tono de broma, no por ello deja de ser verdad. Y es que, si bien nos parece que la violencia, en dosis moderadas y "socialmente aceptables", hacen que un producto, llámese videojuego o película, sea más atractivo, no nos parece correcto que haga gala de un nivel de volencia irracional y que insite al jugador a sentir placer realizando brutales matanzas.
Por lo pronto, Manhunt ha pasado a mejor vida. Parece que su espíritu criminal fue su propio asesino.

PSI-OPS AL CINE
Fueron adquiridos los derechos para realizar una película basada en el juego.

Aparentemente, al no quedar satisfecho con las adaptaciones a película de Far Cry, Doom 3, Metroid Prime y Rainbow Six, Hollywood continúa revisando el mercado en busca de los derechos para llevar un buen videojuego a la pantalla grande. Y parece que ya ha encontrado el candidato.
Una revista especializada informó que Chuck Gordon y Adrian Askarieh, productores del pronto a estrenar film de Spy Hunter, han adquirido los derechos de otro de los juegos de Midway Games: nada menos que Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Al igual que en el juego, la película de Psi-Ops giraría en torno a Nick Scryer, un agente secreto con habilidades mentales que debe infiltrarse en una sombría organización terrorista que usa los poderes psíquicos como principal arma.
Si bien aún no se han dado a conocer los nombres del estudio y el director, Askarieh y Gordon, quienes suelen trabajar con Universal Pictures, se muestran sumamente entusiasmados con su nueva adquisición.

Psi-Ops le ganó de mano a muchos monstruos: va camino a la pantalla grande.

BLOODRAYNE EN PLAYBOY
La cazavampiros posará desnuda.

Sipi. Tal y como lo leiste. Parece que los pibes de Terminal Reality y Majesco, responsables del juego, han decidido hacer todo lo posible para que el lanzamiento del nuevo BloodRayne en octubre sacuda el mundo de los videojuegos hasta sus cimientos. Así fue anunciado en el sitio oficial de internet del juego, en el cual se aseguró que BloodRayne posará absolutamente en bolas en la revista de desnudos más famosa del mundo: Playboy. "Es la primera vez que se hace algo así en los videojuegos", comentó un editor responsable de la revista. "Y estamos muy entusiasmados con ello". En fin... habrá que esperar para ver los resultados, ¿no?



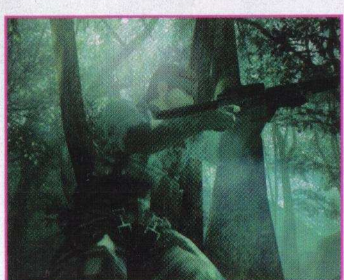
Eso sí... ni te imagines que la van a convencer de ponerse las orejitas de conejo.



News

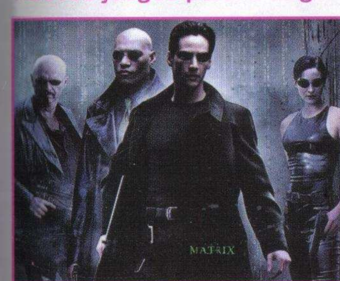
METAL GEAR SOLID 3 SE ADELANTA PARA OCTUBRE
Al menos en Japón.

De acuerdo a recientes informes comerciales publicados en Tokio, Konami planea lanzar el Metal Gear Solid 3: Snake Eater en octubre de este año. La compañía piensa lanzar durante ese mes tanto la versión normal como una edición limitada la cual, si bien aún no fue revelado su contenido, costará casi el doble que la edición estándar.
Igual, si sos fana de la saga, te recomendamos que no te alegres demasiado: a menos que sepas japonés, vas a tener que esperar a que el juego sea lanzado en occidente, fecha ésta que se mantiene para noviembre (no falta taaaanto, después de todo).



Snake sale primero en Japón.

MATRIX PA' TODO EL MUNDO
Parece que Atari piensa desarrollar nuevos juegos para la saga.



Todavía no hay nada oficial, pero es seguro que el mundo de Matrix va a t ener nuevos juegos en poco tiempo.

En una reciente conferencia de prensa, el vicepresidente ejecutivo de Atari, Wim Stocks, dejó caer unas cuantas pistas sobre lo que podemos esperar de Atari en el futuro. Mientras que la charla se centró en proyectos ya encaminados como Prites!, Demonstone y Dungeon & Dragons Online, Stocks también hizo referencia brevemente a la nueva serie de juegos que Atari planea llevar adelante. Si bien no se mencionó ningún título específico, Stocks dijo que "algunos de estos juegos continúan con el legado de Atari". Y, si te ponés a ver los juegos en los que la empresa ha hecho hincapié en los últimos años, cae de maduro que Matrix se encuentra entre ellos.
Otro punto para mencionar es que Atari ha seguido bancando la marca Matrix. Si bien ningún nuevo juego de Matrix fue oficialmente anunciado para el futuro, Stocks mencionó que Atari quiere seguir produciendo juegos basados en el mundo de Matrix. "Sabemos que los fans de la saga están deseosos por más", dijo, "y tenemos nuevas historias de Matrix guardadas para el futuro". Ojalá.

Super Encuesta Club Play

¡Armá vos mismo la revi!

La verdad, cuando tuvimos la idea de realizar esta encuesta online, nunca nos imaginamos la respuesta que tendría. Ya son cientos los que han entrado en *www.maydaycomics.com/clubplay* y nos han hecho saber su opinión. Porque la consigna es esa: que vos mismo nos digas qué te gusta de la revista, qué no y que nos cuentes qué pensás sobre los futuros proyectos que tenemos en mente.

Por ejemplo, ¿te copa la idea de un número especial de la Club Play, con toneladas de Correo, Ojo Lector, Game Shark y, pa' endulzar un poco la vista, muchos RVM de no creer? Por ahora, hay una abrumadora mayoría de respuestas favorables, así que esta Club Play Especial ya empieza a tomar forma. Pero, además, podés opinar sobre varios otros puntos de la revista: ¿cuáles son las estrategias que te gustaría que hiciéramos? Y, ¿cómo preferís que sea la revista?

En este último apartado, las opiniones están divididas: de un total de 522 votos (al momento de cerrar esta edición), la mayoría opina que lo mejor es que pongamos *"más guías y menos trucos e info de juegos"* (el 39%), mientras que una segunda opinión le pisa los talones (con el 36%) y sostiene que *"la Club Play es un caño tal cual está ahora"*. ¿Vos qué pensás? Dale, metete en *www.maydaycomics.com/clubplay* y decinos ya mismo cómo te gustaría que fuera la revista.

Ah, y manténganse atentos: la próxima encuesta va a girar sobre un tema crucial y, por lo que hemos visto hasta ahora, bastante delicado: ¿preferís que las estrategias de la Club Play sean de PS2 o de PS One? Complicado, ¿no? Dale, no te olvides de votar.

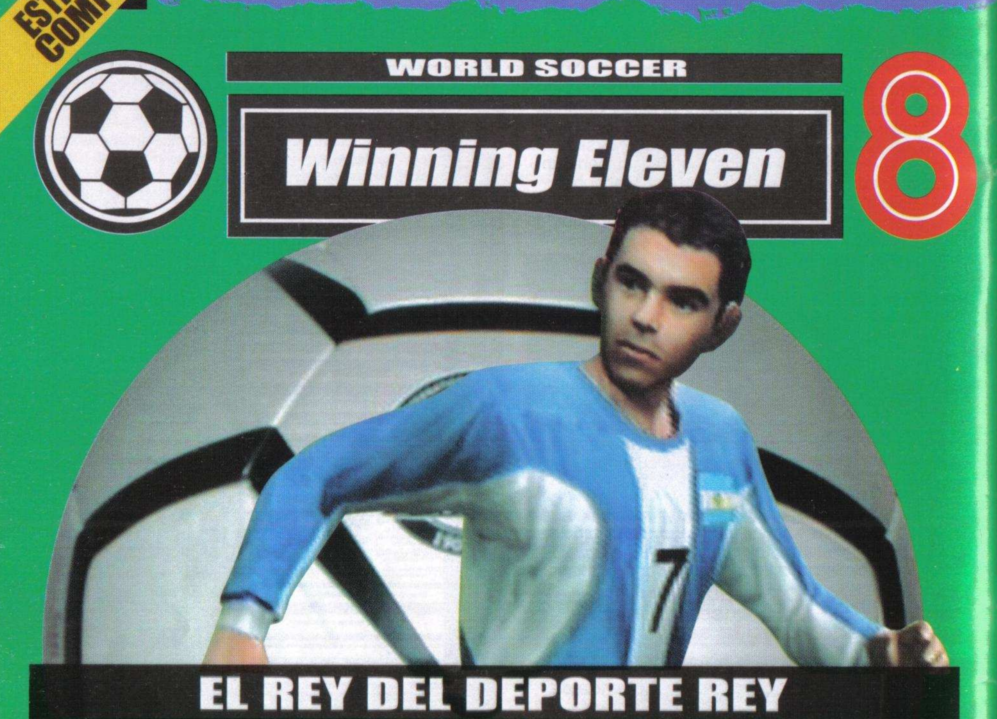
"La revista está recopada y pienso que no tendría que cambiar. Espero que den un informe del Tenchu Kurenai (el Tenchu 4 de PS2)". **Lucas Alice.**

"Hola, che. Me parece que estaría bárbaro que saquen el número especial con bocha de cosas. Pero me parece que ya les cansó a muchos eso del Yu-Gi-Oh. Saludos". **Arthur.**

"La revista es muy buena así como está. Pero, eso sí: aflojen con las estrategias de la PS2... ¡y que vuelva la PS One!". **Patricio Iglesias.**

"¡Aguante la Club Play, carajo! Son un súper caño. ¡Sigan así, muchachos! Adrián y Ale se zarpan. ¡Capos!". **Nedy.**

Acordate que, si querés recibir mes a mes el Newsletter de la Club Play en tu casilla de e-mail, contándote por anticipado cuáles son las estrategias, trucos y notas que engalanan la revi, sólo lo tenés que entrar en *newsletter@maydaycomics.com*.



EL REY DEL DEPORTE REY

El más grande está de regreso. El mejor juego de fútbol de la historia llega con el mejor de todos sus títulos. Una verdadera obra maestra que te va a dejar bizco.

Por Adrián Carrión

Tacos, amagues, gambetas, caños y sombreros... pero también guadañazos, rodillazos, codazos, foules desde atrás, lesionados, amonestados, expulsados y todas esas cosas que hacen que, no por nada, al fútbol lo llamen "el deporte rey". Y es que en ningún otro lado vas a encontrar las cosas que este Winning Eleven 8 trae consigo (excepto en un partido de fulbo de verdad, por supu). Con una jugabilidad notablemente mejorada, nuevos y copados movimientos y un realismo que impresiona, el Winning Eleven 8 es un calco de la realidad. Y ese es el secreto de su éxito. Porque el fútbol no es gambetearse a propios y extraños, en una cancha de setecientos quilómetros de largo (como en cierto y lastimoso anime) para después levantarla hacia las nubes, pegar un salto de treinta y cinco metros de altura, dar quince volteretas en el aire y clavársela en el ángulo al arquero con los ojos cerrados y gritando "¡Este es mi disparo de podeeeeer!" (puaj). Todo lo contrario. El fútbol debe tener las mismas dosis de calidad y belleza por un lado, y de lucha y sudor por el otro. Y es que a veces se disfruta más un 1 a 0 luchado que un 6 a 0 paseando.





La novedad del año llegó y, con ella, muchos cambios y formas de jugar al deporte rey en nuestra querida negra. Hay modificaciones en muchos aspectos del método de juego en relación con el WE anterior. Hay cosas que se perdieron (como los disparos al arco del poderoso Winning Eleven 7 International Version) y cosas que se ganaron, como una mejor gambeta y una mayor presición en los pases (casi podés decidir a qué jugador le podés dar el balón).

Lo que viene a continuación es un repaso sobre todos los puntos que tiene este juego (para los que empiezan a jugar) y las actualizaciones de los movimientos para los "pros" en todos los güinachos (que son muchos), ni hablar de los súper consejos de Carrión (quien escribe) para que disfrutes del juego sin necesidad de que todos los muñecos persigan la redonda (como cuando jugás a la pelota en 1er. grado) y para que todo tenga un sentido estratégico siempre en favor del buen fútbol y en contra de los partidos que se definen con goles de rebote o penales de muy mal gusto. Dejando el chamuyo de lado... ¡Kick Off! (¡pi-piiiiii!). Mientras tanto, yo escucho el partido entre Argentina y Australia (van 1 a 0).





Nota 1: Esta estrategia se va a encargar de la actualización de los movimientos y cómo se utiliza cada uno de ellos. Vas a notar que faltan algunos (como: "distintas formas de tirar un centro"). Esto es así porque, desde que salió el WE4, ese tipo de movimientos no varía (incluso, algunos son repetidos de la versión anterior). Si es la primera vez que jugás a un WE, podés buscar en las Club Play #13 o #01 para saber cómo se hacen todos los movimientos.

Nota2: los videos de esta estrategia los vas a encontrar en: www.maydaycomics.com/clubplay/1w4s3w8e3c0p

No voy a hacer como hice en la última estrategia (la del WE7), la cual dividí en conocimiento básico, intermedio y experto, sino que voy a poner todo junto y apelo a que vos agarres toda la info que necesites. También hay muchos consejos que son variables como metodología de juego y cosas por el estilo que podés tomar al pie de la letra o cuestionar, y generar tu propia técnica de juego. En este último caso, te va a venir bien una segunda opinión de lo que podés hacer con este juego y que es diferente a lo tuyo.



1. Entrenamiento

Es de vital importancia que practiques un muy buen rato (que, para los que jugamos, significan horas). Para que te aprendas el comportamiento de todos tus jugadores en el campo de juego (siempre usando la misma formación o tratando de encontrar la indicada para tu equipo), sus habilidades y movimientos que a continuación describo. Además, practicar te va a servir para que, cuando quieras improvisar en un Argentina - Brasil en nivel 5, no estés mandándote mocos que te cuesten el inevitable y humillante zapatero (tenés que saber dónde está parado cada jugador en cada momento y todo va a ser más fácil). También practicá con un equipo en contra. Presioná **Start** y entrá a Formación, luego (ya en la pantalla de formación) presioná **Start** y después la segunda opción. Seleccioná con ● a todos los jugadores que quieras que jueguen en contra de tu equipo y ya está. Como el tiempo es ilimitado, vas a estar más relajado. Podés setear el nivel de dificultad en la séptima opción del menú de pausa. También, practicá mucho con el 1-2 para incrementar tu habilidad en el disparo al arco y, por supuesto, los tiros libres (practicá mucho porque la cosa ahora viene bastante difícil).

2. Pases

En los pases que vayas a hacer, al principio (info importante para los newies, novatos, rookies, "ayer me compré el juego, ¿qué hago? ¿para que sirve la ✖? ...mami...", etc.), es muy recomendable que les des la pelota a los jugadores que ves en la pantalla hasta que te vayas acostumbrando a la formación que, de ahora en más, vas a tener. Si ya la tenés clara o sos de los que cambian de formación según la táctica del

equipo contrario, el radar será tus ojos. Hay mucha gente que no le da bola al radar porque "no pueden jugar y mirar el radar a la vez"; eso no debería ser problema alguno porque mirar el radar sólo te lleva una milésima de segundo; con sólo bajar la vista ya tenés un panorama de a lo que te estás enfrentando. Es vital para contraataques a favor y en contra. Hasta, incluso, en un contraataque vos podés jugar mirando sólo el radar, pispeando a ver quién se te acerca primero, quién perdió la marca o si el arquero se quiso hacer el loco y salió a buscarte para guadañarte las piernas. Los cambios de frente (con pases largos) son casi imposibles de hacer a la perfección si es que antes no te fijaste si hay algún jugador que reciba la pelota (si igual te salió, es de puro opi... o porque tu formación es abierta y sabés que siempre hay alguno ahí). En fin, el radar está para algo y es para que no te limites a lo que ves en la pantalla. Es vital para un juego estratégico y fluido.





No es conveniente entrar a tirar pases "al hueco" apenas ves a un jugador, porque en la mayoría de los casos es una pelota regalada y, aparte, si lo hacés seguido, es muy fácil de predecir. Debés hacer estos pases hacia jugadores que dispongan de un buen espacio para correr y que puedan ganarle la espalda al defensor más cercano (mucho cuidado con las posiciones adelantadas, ya que es algo muy común en este WE). Para la gente con experiencia, como seguramente son muchos de ustedes, su infalible sentido de la intuición para escapes de primera clase les va a avisar cuándo y en dónde hacer los pases inteligentes. Pero les voy a dar un consejo nuevo: lo mejor es realizar este tipo de pases de manera manual (puede que te sientas un poco torpe al principio, pero todo se arregla con práctica). Los movimientos son los siguientes:

2a. Pase corto

Presioná ✖ apuntando en dirección hacia donde querés hacer el pase. ¡Atención! Ahora hay algo nuevo: pase automático personalizado. Aprovechando al máximo el joystick de PS2 y su sensibilidad en cada uno de los botones, te permite tener varias opciones de pase. Supongamos que, a tu izquierda y en línea horizontal, tenés tres jugadores alineados. ¿Cómo le hago un pase al último jugador de la línea? ¿Y si quiero pasársela al del medio? Según la forma de pulsar el botón, se la vas a pasar a cualquiera de los tres. Si le das hasta el fondo al botón, el pase va a ir al jugador más lejano; si, en cambio, realizás la mínima presión en el botón, el pase va a ir al jugador más cercano. Por último, si presionás entre muy fuerte y muy despacio, la pelota va a ir hasta el jugador que está en el medio. Prestá muchísima atención porque, cuanto más fuerte pulses el botón, más va a tardar tu jugador en hacer el pase, dándole tiempo al adversario para sacarte la pelota o bloquear el pase.

2b. Pase manual

Con el stick derecho apuntá hacia donde quieras y, sin soltar la dirección, presioná **R3** (el botón del stick derecho) y una barra de poder va a aparecer. Soltá el **R3** cuando tengas la potencia deseada (es exactamente igual para el pase aéreo manual, pero en este caso tenés que mantener presionado **L1**). Mi consejo al apuntar es que, mientras vos estés moviéndote, sigas con el stick derecho al punto a donde querés hacer el pase. Cuando lo encuentres, presioná **R3** y ya está. Si ves que se te complica con el **R3**, tengo otro consejo: hay algo que, seguramente, podés hacer a la perfección con la mano derecha. No, no me refiero a agarrar el RVM y empezar a incrementar tus biceps (malpensado) sino a apuntar en direcciones marcadas (←, ↓, →, ↑). Un ejemplo: en un contraataque, estás yendo por un lateral y justo frente a vos (en la línea de la mitad de cancha) hay dos jugadores, uno tuyo y uno contrario (detrás no hay nada). Una de las opciones es mandarte una gambeta maradoniana y refregarle el gol a tu mejor amigo, ensalivándolo todo porque el grito fue "con soda" (muy típico de la situación); pero, si el rival entra a retroceder a tu ritmo evitando que lo gambetees, vas a tener que arriesgarte a hacer un pase. La contra es que podés quedar en Off Side y que, si hacés un pase al pié al jugador que está junto a tu adversario para intentar una pared o seguir, te arriesgás a que te anticipe o, incluso, que, cuando recibas la balón, te lo quite apenas lo pares; o peor aún, que te pegue una flor de patada (conozco a muchos que hacen eso y, si me molestan, DOY NOMBRES... así que, OJO). Si el caso es este, el rival se come una amarilla o una advertencia, pero toda su defensa está acomodada y problema solucionado; no te podés arriesgar a esperar a que el jugador se acerque a atacarte para hacer un pase, porque el receptor está en orsai; los pases inteligentes en la mayoría de los casos son muy abiertos, haciéndote perder mucho tiempo en la contra. La mejor opción es

usar tu pase manual, apuntando justo delante de vos pero con potencia media (o la que quieras, siempre que la pelota quede a una distancia tal del receptor para que éste pueda ganar la posición cómodamente). Obviamente, para casos como este, es muy recomendable que los laterales de la cancha estén ocupados por tus jugadores más rápidos.





2c. Pases largos

Usalos para cambios de frente o para contraataques precisos. Incluso, podés usarlos para hacer pases al hueco muy útiles en los laterales. El pase largo se hace presionando ● y cargando la potencia deseada. Lo que tiene de bueno este pase es que es bastante preciso (va al jugador en la mayoría de las veces) y es impreciso cuando debe serlo (como para dejar la pelota muerta para adelantar posiciones). Este tipo de pases tan óptimos inutiliza al pase largo manual (explicado antes) del cual ya te podés olvidar.

2d. Cancelar pases largos

Simple. Cuando cargués la barra de potencia, mantené presionado ✖ hasta que haga el amague (podés controlar la dirección del amague marcando con el joystick hacia dónde querés ir).

3. Centros

Hay tres tipos: alto (presioná ● más el direccional), a la cabeza (presioná ● dos veces más el direccional) y a ras del piso (presioná ● tres veces más el direccional). Ahora los centros son más rápidos y precisos que antes. Acordate de que, si no tocás el direccional, la pelota va a ir más adelante que los jugadores (el balón va a caer enfrente del receptor). Si estás en el área del centro (por los costados del área enemiga) y mantenés presionado **L1**, vas a hacer un pase largo (esto sirve para cuando querés cruzar la pelota pero no tirar un centro). En cambio, si estás fuera del área de centro y mantenés presionado **L1**, vas a tirar un centro al área estés donde estés. Usá esto para cuando todos vuelven. Siempre queda alguien para meter un cabezazo.

4. Disparos al arco

Hay algo muy triste que se da tanto en el jugador "pro" como en el que recién empieza y son las mismas preguntas que me hago yo en este momento: ¿por qué catzo todos los disparos van al centro del arco? Y si no va al centro, ¿por qué las patean excesivamente hacia afuera? ¿Por qué patean tan despacio?

Es muy simple: hay muchas cosas que, en conjunción, te dan un disparo certero (siempre exceptuando a los delanteros de groso calibre): posición entre la pelota y el pie, puntería del jugador, si está corriendo, trotando o picando, si lleva mucho tiempo lanzado a la carrera, si alguien lo está estorbando, el ángulo que tiene y varias cosas más. Aunque no lo creas, estas cualidades, si prestás un poco de atención, se dan muy seguido. Sólo hay que encontrar el momento justo para patear (algunos jugadores necesitan que se den más condiciones que otros; explorá bastante en ello). Hay un tipo de disparo que tiene mucha precisión y no requiere de muchos "puntos" favorables: el disparo instantáneo. Este tipo de disparo es el que se hace antes de recibir una pelota (cargás la barra de potencia antes de tocar la pelota). Pero sí existe una condición para realizar este disparo: el pase tiene que venir de costado. Sí, señor, de costado. Porque, si te encontrás la pelota de frente, es lo mismo que si la llevaras siempre con vos (y se tienen que dar los "puntos" favorables ya mencionados). Tratá de hacer esto en el área o en el borde: dale un pase al jugador que esté a tu costado y, antes de que toque la pelota, presioná ■ en la potencia que elijas. Vas a ver que el disparo salió con mucha más dirección que si lo hubieses pegado de frente. Estos movimientos rápidos te van a permitir disparar al arco en defensas muy cerradas siempre y cuando, claro está, que logres hacer pases cortos dentro o cerca del área. Estos son los tres tipos de disparos:

4a. Normal

Es lo que todos saben: presioná ■ y dale dirección a tu disparo para que vaya a la parte del arco que vos quieras. El área más fácil para meter goles (sobre todo en un mano a mano) es apuntar al segundo palo (el palo más lejano del arquero), porque generalmente el arquero (mientras no sea manejado manualmente) tiende a proteger el primer palo, dejando el espacio libre para el gol fácil. Pero vos y yo sabemos que no hay nada mejor que un golazo al primer palo (calidad a full).

4b. Globo

Es el más difícil de controlar ya que es totalmente impredecible. A veces sale muy alto y otras, muy bajo. Entonces, realmente no sabés cómo pegarle. Mi consejo es que lo uti-



lices en distancias largas. Aunque el promedio de gol desciende, lo más probable es que no la cuelgues. Se hace presionando **L1+■** en la potencia que desees. Igual, nadie se va a poner a llorar si no usás este movimiento.

4c. A colocar

La calidad no se podía hacer esperar en el Winning Eleven. Este movimiento viene mejorando desde su aparición en el Winning Eleven 4 de la querida gris. Es muy simple: presionás ■ hasta darle la potencia que quieras y, antes de que tu jugador patee, presionás y mantenés presionado **R1** (si venís pulsando **R1** mientras disparás, vas a realizar un tiro normal; prestá atención a eso). Este tiro tiene dos usos: el primero es la calidad de pasar apenas por arriba del cuerpo caído del arquero mientras éste trata de tapar la parte más baja del arco (cuando se tira en un mano a mano). Esto sucede cuando cargás la barra hasta un cuarto de poder, justo antes de que el arquero se acerque demasiado. La otra opción que tenés es tirar un buen tiro a colocar (justo al ángulo). Para hacer eso, el arquero tiene que estar apenas adelantado (por ejemplo, en el borde del área chica y vos apenas en la puerta del área). Cargá la barra desde tres cuartos hasta el máximo (es el único tiro al arco que funciona con toda la barra llena) y difrutá del show (apuntá a cualquier lado menos al medio).

4d. Cancelar disparos

Para cancelar un disparo, sólo después de cargar la barra, presioná ✖ y el direccional para guiar el amague de disparo. También (novedad exclusiva) con **R2** podés cancelar tu disparo. Otra forma es realizar cualquier movimiento que incluya al botón **R2**.

5. Paredes

Las paredes son un punto importantísimo porque cumplen dos funciones: abrirse rápidamente camino entre los rivales y hacer subir a jugadores útiles para el ataque. Antes de iniciar un pase (con ✖) mantené presionado el botón **L1** y vas a ver que el que envió el pase va a empezar a correr hacia arriba. Cuando recibas la pelota, podés devolverle el pase con ✖ o ● o ▲. También podés dejar que corra solo para arrastrar defensores o para subir posiciones, mientras vos te vas para otro lado. Tené mucho cuidado con el "orsai".





6. Tiros libres

Los tiros libres vienen mucho más complejos que antes pero con muchas cosas cool. Ahora podés poner un jugador extra al lado de la pelota, aparte del que va a efectuar el tiro, y cualquiera de los dos puede patear, pasarla o empujarla.

Cuando estés en un tiro libre, presioná **Select**. Vas a ver que un jugador apareció a la derecha o izquierda de la pelota. Pulsá **Select** nuevamente y, esta vez, el jugador que está al lado de la pelota se va a poner del lado opuesto al que estaba. Si presionás otra vez, el jugador va a desaparecer dejando las cosas como al principio. Con el jugador 1 (el que está detrás de la pelota), pateás como siempre lo hiciste; todo es igual. Con el jugador 2, para hacer cualquier movimiento (excepto tocarla), tenés que mantener presionado **L1** sí o sí. Por ejemplo, si querés que el jugador 2 patee al arco con la mínima velocidad, tenés que presionar **L1+R2+⬇+■**.

Después, hay otro movimiento que sólo el jugador 2 puede hacer y es el de tocar la pelota para que el jugador 1 le pegue totalmente despejado de la barrera (tiro libre en dos toques; buenísimo). Para hacer esto, tiene que haber dos jugadores en el tiro libre (**Select**) y después tenés que presionar **R3**.

En lo que a tiros libres se refiere, meter un gol es sinónimo de pelota en el ángulo del palo más lejano del arquero (pero JUSTO en el ángulo). Casi no hay otra forma. Hasta vas a tener mucha más suerte si pateás con ● (el sistema es un poco diferente, exploralo en el Training). Una muy buena alternativa a los tiros libres es la del centro. Ahora, como meter un gol requiere de mucha precisión, te conviene arriesgarte a tirar centros que superan a los tiros directos en porcentaje promedio de gol (a no ser que la tengas absolutamente clara apuntando al vértice del arco... y siempre y cuando tengas alguna noción de cómo tirar un centro). Este tipo de centros rápidos generan confusión y, sobre todo, goles (no importa si estás bien perfilado para patear al arco, intentá mandar un centro que, en la mayoría de los casos, te asegura más el gol que pateando).

Ahora, a la hora de tirar un tiro libre, tenés cinco opciones: disparar al arco, hacer que el jugador 2 te toque la pelota, tirar un centro o tirar un pase y usar al jugador 2 para que haga otra cosa (disparar, pasar, etcétera). Un punto de máxima categoría para el WE8. Ah, me olvidaba: los movimientos...

World Soccer Winning Eleven 8

- **R1 presionado:** incrementa la potencia del disparo / centro.
- **⬆ presionado:** incrementa la potencia del disparo / centro a la cabeza (+●).
- **R2 presionado:** quita potencia al disparo / centro.
- **⬇ presionado:** quita potencia al disparo / pase a ras de piso (+●) (puede ser utilizado como disparo por debajo de la barrera).
- **R1+⬆ presionado:** máxima potencia en el disparo / centro.
- **R2+⬇ presionado:** mínima potencia en el disparo / centro.

Siempre y en cualquiera de los movimientos anteriores podés darle comba manteniendo presionado ⬅ o ➡ inmediatamente después de cargar la potencia.

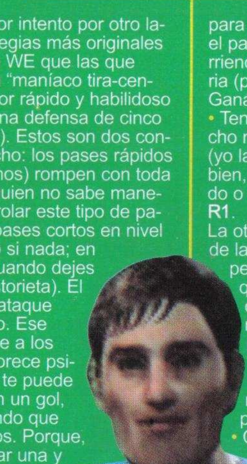


7. Ataques

Para el ataque, lo mejor que te puede pasar es tener una personalidad poco cerrada, y no concentrarte solamente en un único punto (siempre por la izquierda, o por el centro, o desbordando, etc). Tenés que estar atento y decir: "por acá está muy cerrado, mejor intento por otro lado"; sólo así pueden salir estrategias más originales y dignas de un buen jugador de WE que las que pueda elaborar, por ejemplo, un "maníaco tira-centros" (porque le pongo un jugador rápido y habilidoso como Roberto Carlos, o armo una defensa de cinco hombres y se le acabó el chiste). Estos son dos consejos muy útiles en este Güinacho: los pases rápidos y cortos (tres o cuatro bien hechos) rompen con toda defensa de poca experiencia. Quien no sabe manejar una defensa, no puede controlar este tipo de pases (si no me creés, probá los pases cortos en nivel 3 y vas a ver cómo pasás como si nada; en cambio, si jugás en el nivel 5, cuando dejes de hacer pases, se acaba tu historieta). El juego debe ser trabado para el ataque enemigo y dinámico para el tuyo. Ese desvarío en las jugadas favorece a los buenos contraataques y desfavorece psicológicamente al rival, algo que te puede jugar en contra cuando te meten un gol, porque ahí decís "seguí intentando que vas bien", cosa que no queremos. Porque, ¿quién no se calienta por intentar una y otra vez y no poder mojar? No quieras evitar a los rivales haciendo pases a los costados o adelante; si prestás atención (y mirás un poco el radar), tal vez, si te gambeteás al siguiente jugador, te ahorrás de pensar una estrategia de ataque porque ya quedaste solo frente al arquero.

Ya que hablamos de gambeta, estos son los movimientos:





- Al recibir un pase bajo, si mantenés **R1** presionado, el receptor va a abrir las piernas para dejar pasar la pelota. Usalo para cuando otro jugador está detrás de vos y con mejores posibilidades de continuar la jugada.
- Cuando recibas un pase, mantené presionado **R1+R2** para poder moverte independientemente de la la dirección que lleve la pelota. ¿Viste que antes de este WE, cuando en ocasiones vos le dabas la pelota a un jugador, éste se quedaba parado mirando cómo venía o, incluso, se hacía para atrás (como teniéndole miedo a la pelota) y enseguída te anticipaban la jugada perdiendo una buena oportunidad? NO MÁS. Aunque le falten algunos retoques a este movimiento (porque algunas veces, en lugar de agarrar la pelota, le rebota en el pie y la perdés igual), es muy útil. También lo es para cuando te tiran una pelota al pie (perdés mucho tiempo tratando de darte vuelta para enfilar). Con este movimiento podés "esquivar" el pase para que te quede todo listo para seguir corriendo, sin necesidad de seguir la burocracia rutinaria (parar la pelota-darse vuelta-seguir corriendo). Ganás valiosos segundos para vos y tus triunfos.
- Tenés varias pisaditas para poder gambetear mucho mejor. La más vieja y conocida es la "frenada" (yo la llamo la "frenada viajera" porque, si la hacés bien, todos quedan pagando). Cuando estés corriendo o trotando, soltá todos los controles y presioná **R1**.

La otra pisada es más gambetera y no te aleja tanto de la pelota como la anterior. Es igual que la anterior pero con el botón **R2** (ojo, no es la pisada de esquive que voy a explicar después). Dependiendo de la posición en la que estés, el jugador va a reaccionar de diferentes maneras pero siempre para bien.

- Si mantenés presionado **R2** y presionás cualquier dirección, vas a ver que podés realizar muchos movimientos de gambeta; exploralos para incrementar tu táctica.
- Correr con **R2** pareciera que fuera un error por el hecho de que no pica, sino que corre bastante lento. Pero no lo es: te dá más movilidad para gambetear corriendo. Muchos problemas de ataque se van a solucionar con esta modalidad de esquive a la carrera (con el **R1** es más difícil esquivar porque lo hace en un ángulo muy cerrado). Si presionás **R2** dos



World Soccer Winning Eleven 8

veces, vas a conseguir un mini-amague de dirección. Para hacer la versión larga, presioná dos veces **L1**.

- Saber cuándo picar (**R1**) en este WE y en el anterior, se convirtió en algo muy estratégico. Si estás trotando y encontraste un espacio para correr... ¡esa es tu oportunidad de hacerlo! Te vas a liberar de la marca para siempre (sobre todo, si tiene los atributos de Stamina y Body Balance por arriba de 70). Y, si no te podés liberar, hay un alto porcentaje de que el contrario te cometa falta (por más que te quiera atacar con ✖). Y, la verdad, que te hagan una falta en lugar de quitarte la pelota, creo que es un negoción.
- También podés hacer movimientos especiales con el stick derecho. Probá de hacer ⬆, ⬆ o ⬇, ⬇ o ➡, ➡ o ⬅, ⬅ para ver los movimientos conocidos. Si girás el stick 360º vas a hacer una pisadita cool (novedad en el Winning anterior). Por último, si hacés ⬇, ⬆, vas a hacer un pequeño pase hacia adelante.





8. Defensa

Creo que se sobreentiende que defender es presionar al atacante para sacarlo de tu campo lo más rápido posible (y, de ser posible, que el contrario no pueda pasar la pelota). Pero hay formas y formas.

Tenés la forma densa (la más segura de todas) que es bajar dos o tres líneas para que cantidad supere a calidad de juego y eso aburra al rival (hasta incluso vos te vas a aburrir y todos van a terminar durmiendo con las caras entre las piernas, el joystick y las papas fritas). Pero que es lo más seguro, es lo más seguro (no te olvides de poner cinco en la defensa y cuatro en el mediocampo).

La otra es presión full: un 3-5-2 con tres mediocampistas con tendencia al ataque. Esto requiere amplia destreza de tus defensores y mediocampistas con tendencia a la defensa (y con mucha resistencia). Esto se da en muy pocos equipos, pero si sos de esos que se la bancan, te aseguro que vas a ser invencible. La formación que yo uso es un 3-3-1-3... bah, un 3-4-3 con un rombo en el mediocampo.

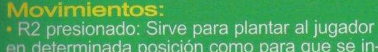
(ATENCIÓN: estos datos que proporciono son recursos que muy bien vos podés aprovechar; pero la idea no es que copies la formación que te puedo recomendar, sino que descubras cuál es la perfecta para los atributos que tiene tu equipo; eso lleva un tiempo pero al menos te podés dar cuenta de que tu defensa no va muy bien que digamos si te están goleando; suerte en eso). Esta estrategia es la más indicada para mi Argentinita (el equipo que me acompañó y siempre me va a acompañar, por más que sea el peor equipo) porque está muy balanceada. Tengo carrileros de groso calibre como el Kily, Sorín o Zanetti. Defensores como Samuel y Ayala. Mediocampistas como Verón, Aimar, Cambiasso o el poderoso Almeyda. Es un equipo parejo para una formación pareja (abarca toda la cancha por igual). Esto permite el buen recorrido de la pelota y una defensa con pocos jugadores pero muy sólida. Con esto yo, para defender, utilizo la rotación de jugadores. ¿Cómo es esto? Es imposible no dejar huecos en una defensa (y mucho más si tenés sólo tres en defensa); lo mejor es rotarlos: si Ayala fue a buscar la pelota, le saco el cursor a Ayala (con **L1**) pero no dejo de defender con Ayala (utilizo ■ para que entretenga al atacante), mientras que a otro jugador que tenga el cursor (en la mayoría de los casos van a ser Cambiasso o Almeyda) lo llevo al lugar en el que debería estar Ayala. Puede que Ayala (controlado por la máquina gracias al botón ■) le quite la pelota al rival y yo pierda un mediocampista-defensor para la contra (porque lo mandé a defender); pero tengo a mis carrileros que me van a ayudar muy bien. También puede que la jugada termine en gol en contra, pero ya se que no es mi formación la que falla, sino que es mi forma de marcar. Con esta formación, es moneda corriente comerse contraataques de película como un 3 contra 3 o, incluso, un 4 contra 3. La mejor opción es la de hacer tiempo tratando de hacer que el resto de tus jugadores baje. Tu estrategia no debe ser quitar la pelota (a no ser que estés arriba de un 80% de seguridad de éxito en el robo), sino impedirle el paso al contrario para guiarlo a que se escape por las bandas, arriesgándose a un centro (que tiene mucho menos porcentaje de efectividad que un mano a mano). Si ves que su intención es gambetearte, no le des el gusto: vos lo que querés es tiempo y no un mano a mano en contra (en los videos lo vas a ver mejor). Retrocedé a medida que él avanza, siempre tapando el escape hacia el centro y dejándole espacio para el desborde (si podés tapar las dos cosas, mejor). Le van a quedar dos opciones: o desborda como vos se lo mandás (podría a llegar a ser gol... pero tu defensa ya va a estar armada y no es tu completa responsabilidad), o hace algún tipo de pase raro y vos ganaste el tiempo necesario (igual, vas a tener que seguir con la misma táctica de "aplanar" al jugador a las bandas). Como dije antes, "cerrar el juego al ataque para favorecer nuestro contraataque". Esa, tiene que ser la regla número uno para los que se animen a defender con tres jugadores.

Otra cosa muy útil (que expliqué a medias algo atrás) es el botón ■. No recomiendo que defiendas presionando ✖+■ porque dos jugadores van a ir a buscar la pelota. A veces suele dar resultado, pero otras veces significa un hueco doble para que te vacunen como a perro recién nacido. Usá ■ para disfrazar tus tácticas de defensa como, por ejemplo, un contraataque 2x2. Sabés que la mejor opción para el oponente es hacer un pase al otro jugador, ¿qué hacés? Presionás ■ para que un jugador marque al rival que tiene la pelota, evitando que se vaya solo y sin marca (porque lo que vos querés es anticipar) mientras vos te dirigís hacia el segundo jugador, tratando de anticipar. En el peor de los casos, ya vas a estar muy cerca para poder marcarlo y hacer un nuevo intento. Otra opción es hacer que uno vaya a marcar mientras vos te vas detrás de la línea del Off Side para que, cuando quiera hacer ese pase, todo quede en la nada.

Sólo te resta explorar y sacar tus propias estrategias de defensa.







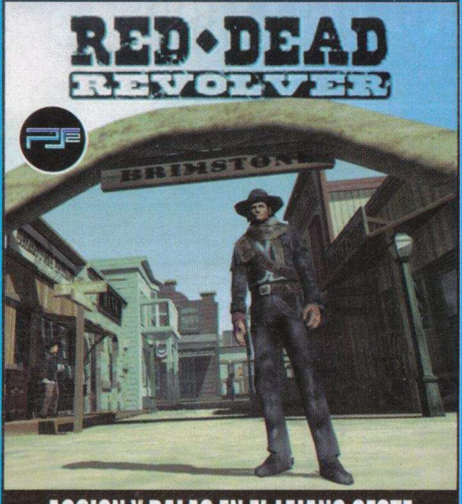
Movimientos:

- R2 presionado: Sirve para plantar al jugador en determinada posición como para que se incrementen sus reflejos para el robo con ✖. Podés moverte mientras presionás **R2** pero vas a perder velocidad, ojo con eso. También, este botón sirve para anticipar pelotas que antes te pasaban por al lado y tu jugador no hacía nada (tenés que sumarle el botón ✖).
- No todo es marcar con ✖, ■ o ●, sino que "cuerpear" también es muy útil. Esto no lo hacés con ningún botón, sólo tenés que acercarte al jugador; el resto es automático. También podés sacarle la pelota a cualquiera con sólo tocarla con tu cuerpo (es difícil que te cobren falta). Los "pro" del tema casi no usan ✖ (en la mayoría de los casos, lo usan nada más para guiar al jugador hacia la pelota), sino que usan esta técnica (no te podés arriesgar a la falta y a un gol de pelota parada).
- Con ● podés barrer para llegar a bochas a las que no se llega con otros métodos. En este WE los árbitros y los jugadores son menos maricas y se permite un poco más de juego brusco (a veces, los árbitros son muy permisivos). Pero cuidado con talar a alguien o que te talen, porque ahora las lesiones leves y severas son moneda corriente en el WE (para evitar que te bajen de esta manera, presioná **R2** y vas a saltar; no es fácil, pero con práctica...).
- Con ▲ sacás al arquero (es automático). En los mano a mano, funcionan como siempre (exactamente igual). En los centros, no son tan efectivos como en el WE7 o el International Version, así que prestá mucha atención para saber cuándo sacarlo.

Con **▲+L1** (primero presioná y mantené presionado ▲, y después sumale el **L1**) activás al arquero manual. No es manual ciento por ciento, porque lo único que podés hacer es moverte para tapar huecos (si sabés que el disparo va a ser hacia el segundo palo, te corrés un poco hacia ese poste y ya está; después, tu arquero se tira solo). Ojo que el arquero a veces es muy lento (activalo solamente para moverte algunos pasos) y se come los amagues como si no estuviera en modo manual. Cuidado.

Mi consejo final es que, para ganar mucha experiencia y absoluto control, tenés que jugar al WE en Level 5 y contra los mejores equipos. Esto va a hacer que te calentés por perder siempre por goleada y ahí es cuando vas a empezar a aprender (mucho más rápido de lo que creés). No te encabronés si ves que, al principio, los disparos son muy truchos o con poca potencia; ya te vas a acostumbrar. No se es un capo del WE de la noche a la mañana. Practicá mucho, con amigos, contra la máquina y hasta contra el hamster de tu hermana la histérica porque, quién sabe... quién sabe... algún día...

Chau gente buena, nos vemos en la próxima estrategia.



ACCION Y BALAS EN EL LEJANO OESTE

Si bien en algún momento este juego amenazó con no salir al mercado, lo cierto es que lo hizo. Y todos nosotros deberíamos estar agradecidos por ello, ya que Red Dead Revolver resultó uno de esos títulos impactantes que te tienen aferrado al joystick aunque los dedos duelan y que te da toda la adrenalina de los mejores juegos de acción. Y si, encima, venimos nosotros y te damos estos trucazos, no quedan dudas que disfrutar del Red Dead Revolver es casi una obligación...







Todos los personajes y las páginas del diario: Comprá todos los ítems.
Revólver Red Wood y modo Very Hard: Completá el juego en el modo Hard.
Invencibilidad: Completá el objetivo Bounty Hunter en Fall from Grace.
Bounty Hunter y modo Hard: Completá el juego.
Deadeye ilimitado: Completá el Battle Finale en Bounty Hunter.
Sin HUD: Completá el nivel Stagecoach en Bounty Hunter.
Sad Stars : Completá The Mine en Bounty Hunter.
Sin Distorsión: Completá End of the Line en Bounty Hunter.
Bite the Bullet: Completá Fort Diego en Bounty Hunter.
Golden Gun: Completá The Siege en Bounty Hunter.



DEL PASADO CON AMOR

Y, sí... pasa que los Transformers ya eran conocidos cuando nosotros éramos pibes (y de eso hace muuuucho tiempo... bueh, tampoco es para tanto, je). Una de las sagas de robots más famosas que han existido tenía que tener un buen juego. Y si bien pasaron años hasta que alguien se dignó a hacerlo, lo cierto es que el resultado fue grandioso.







Enemigos Stealth: Durante el juego, poné pausa y presioná ←, →, ←, R1, R2, R1, →, →.
Stealth ilimitado (debés tener equipado el Convert Minicon): En el HQ de los Autobots, presioná ↑, ↑, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2.
Powerlink ilimitado: En el HQ de los Autobots, presioná ↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.
Modo Turbo: En el HQ de los Autobots, presioná L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.
Modo Cabezón: En el HQ de los Autobots, presioná ●, ●, ●, ■, L1, L1, L1, L2.
Habilitar todos los Minicons: En el HQ de los Autobots, presioná L1, L2, ●, ●, ■, ●, L2, L1.

club play

En este número de la Club Play no te pierdas...

(E) 007: Everything or Nothing
(OC) Baldur's Gate: Dark Alliance 2
(OC) Bugriders
(OC) Deception III: Dark Delusion
(T) Driver 3
(OC) Forbbiden Siren
(P) Gran Theft Auto : San Andreas
(E) Harry Potter and the Prisioner of Azkaban
(T) Harry Potter and the Sorcerer's Stone
(T) HBO Boxing
(OC) Independence Day
(T) Jak II
(E) Megaman Legends 2
(T) MLB 2004
(T) Nascar Rumble
(T) NBA Ballers
(T) Need for Speed Underground
(T) Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
(T) Rail Road Tycoon II
(T) Red Dead Revolver
(P) Robotech: Invasion
(OC) Smurf Racer
(T) Spiderman 2
(T) Tenchu 2
(T) Transformers
(OC)(E) World Soccer Winning Eleven 8
(T) Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories

World Soccer Winning Eleven 8
GUIA ESPIRITUAL

007 Everything or Nothing
TODOS LOS SECRETOS

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
+ FUSIONES ESPECIALES

Mega Man Legends 2
ESTRATEGIA FINAL

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
ESTRATEGIA COMPLETA

Grand Theft Auto San Andreas
ADELANTO

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
P= Preview
I= Informe
R= Review

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PS2:
Burnout 3: Takedown (Carreras - Usa)****
Silent Hill 4: The Room (Horror - USA)*****
Gungrave Overdose (Acción - USA)****
Biohazard Outbreak File #2 (Horror - Japón)*****
Bad Boys: Miami Takedown (Acción - USA)***
Judge Dredd: Dredd vs. Death
Evolved (Acción - USA)***
ShellShock: Nam '67 (Acción - USA)****
Spy Fiction (Acción - USA)****
Vietcong: Purple Haze Gathering Shooter (Acción - USA)***
Def Jam: Fight for NY (Lucha - USA)***
Tiger Woods PGA Tour 2005 (Deportes - USA)***
Dance Dance Revoluton Extreme (Arcade / Baile - USA)**
Final Fantasy XI: Chains of Promathia (RPG - USA)*****
X-Men Legends (RPG - USA)***
Shadow Hearts: Covenant (RPG - USA)****
Crash Twinsanity (Plataformas USA)*****

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:
1- Winning Eleven 6 W. C.
2- Final Fantasy IX
3- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
4- Final Fantasy VII
5- Legend Of Mana
6- NBA Live 2003
7- Driver 2
8- Metal Slug X
9- Gran Turismo 2
10- Xenogears

PS2:
1- World Soccer Winning Eleven 8
2- Spy Fiction
3- Echo Night: Beyond
4- Psi Ops: The Mindgate Conspiracy
5- Burnout 3: Takedown
6- Spider-man 2
7- Driv3r
8- Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow
9- Final Fantasy X-2
10- Silent Hill 4: The Room10- Silent Line: Armored Core


00024
9 771666 631006